Belgien bfr 210,- Dänemark dkr 40,- Frankreich FF 34,- Griechenland Dr 1.400,- Luxemburg Lfr 199,- Niederlande hfl 12,50 Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,80- Spanien ptas 740,- Italien Lit 9.500

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

PLAY TIME

SONDERAUSGABE 1/94

DM 9,80

COMPUTEC VERLAG

DIE NÄCHSTE GENERATION

Sensationell

Die neuen 32- und 64 Bit-Systeme!

PC CD-ROM

Amiga CD32

Atari JAGUAR

Panasonic 3DO

Nintendo PROJECT REALITY

Sega SATURN und MEGA CDII

4 398333 909807

PLAY TIME TV. DIE SHOW.

Sonntags.
12.20 Uhr.
Auf RTL 2.

Stephan Heller ist
"Mr. Play Time"

Das aktuelle Heft zur Show
Jetzt im Handel erhältlich.

Impressum:
Computec Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11/53 25-0

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co.KG
"Play Time"
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg
Telefon 09 11/9 68 32-0

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur: Christian Müller

Leitende Redakteure: Thomas Borovskis, Hans Ippisch, Uwe Kraft, Oliver Menne (verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)

Redaktions-Assistent: Michael Erlwein

Bildredakteur: Roland Gerhardt

Textkorrektur:
Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Alexander Geltenpoth, Rainer Rosshirt

Hotline - Play Time:
Mo.-Fr., 13-16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

Freie Mitarbeiter:
Thomas Brenner, Markus Geltenpoth, Lars Geiger Markus Gurnig, Martin Müller, Andreas Rizzi, Ulf Schneider, Martin Weidner

Layout:
Mechthild Faatz, Hansgeorg Hafner, Patrick Hodge, Simon Schmid, Sylvia Stenglein, Gisela Tröger

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH
Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47; 47 058 Duisburg
Telefon: 02 03/305 11 11;
Telefax: 02 03/305 11 34
Thorsten Szameitat
Telefon: 09 11/968 32-19;
01 71/621 31 46;
Telefax: 0911/642 63 33

Druck: Cooper Clegg Ltd.; Tewkesbury, U.K.
Titel-Artwork: Michael Schraut

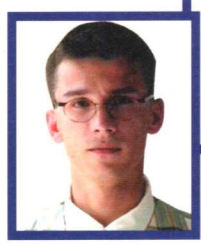
Abonnement:
Play Time kostet im Abonnement (12 Ausgaben) DM 69.- (inkl. 7% Mehrwertsteuer).

Manuskripte und Einsendungen:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht Text:
Alle in Play Time veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir danken Future Publishing und der Redaktion des Edge Magazine für die freundliche Unterstützung.

PLAY TIME SONDERHEFT

SEGA Magazin
PC Games Disc & Mag
MEGA FUN
DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME
AMIG Games Discs & Mag



Lange Zeit war es sehr still, mucksmäuschenstill sogar, wenn es um konkrete Pläne oder Entwicklungen neuer Spielplattformen ging. Die Industrie werkelte in ihren geheimsten Etagen vor sich hin, immer darauf bedacht, kein auch nur so kleines, begründetes Gerücht aufkommen zu lassen. Schließlich warfen die schon lange erhältlichen Systeme noch ansehnliche Gewinne ab und auch noch die wenigen Zweifler sollten von der Notwendigkeit eines solchen Freizeitgutes überzeugt werden. Neuigkeiten aus der Branche beschränkten sich zusehends auf neue Spiele mit neuen Ideen und fortgeschrittener Programmiertechnik, die den Status quo der Hardware besser ausnützen konnte.

Vor ca. einem halben Jahr jedoch schien für die Industrie ein hoher Sättigungsgrad bald erreicht zu sein und erste vage Vermutungen über die nächsten Hardwaregenerationen nahmen Gestalt an. Erste schriftliche Informationen über neue Techniken erreichten die Fachpresse und siehe da, schon auf den folgenden Messen und Ausstellungen waren frühe Bilder der Möglichkeiten neuer Systeme zu sehen. Damit begann die lange Zeremonie der Marketingabteilungen, die zum Teil immer noch anhält: Häppchenweise gelangen Informationen an die Öffentlichkeit, womit über einen langen Zeitraum hinweg versucht wird, eine große Erwartungshaltung dem neuen Produkt gegenüber aufzubauen. Andere wiederum versuchen, diese Hinhaltetaktik und die entstehende Nachfrage nach neuen Technologien für sich zu nutzen und werfen mir-nichts-dir-nichts Systeme mit High-Tech-Equipment auf den Markt.
Lediglich ein Bereich ließ sich bislang zuverlässig und konsequent in die Karten sehen: Das weite Feld der MS-DOS-PCs. Pünktlich etwa alle zwei Jahre durfte man hier auf den nächsten technologischen Schritt warten. Doch mittlerweile ist auch in diesen Bereich Bewegung gekommen. Die wenigen "Großen", die den Markt in der Vergangenheit beherrschten, bekommen Konkurrenz aus den eigenen Reihen. Aber die belebt ja bekanntlich das Geschäft, was uns Endkunden zugute kommen sollte.

Der Play Time-Redaktion ist mit diesem Magazin auf jeden Fall eine Bestandsaufnahme gelungen, die Euch über den bisherigen Stand der Produkte informiert und auch knallhart die Möglichkeiten und Chancen neuer Entwicklungen aufzeigt. Bereitet Euch also mit uns vor: auf die nächste Generation!

Eure Play Time-Redaktion

RUBRIKEN

Editorial 4
Vorschau 82

SPECIALS

News von der ATEI Coin Op-Messe 6
Interaktive Spielfilme 78
Zusatzchips im Vergleich 16

CD 32

Hardware 28
Castles II 36
D/Generation 39
Liberation 37
Nick Faldo Championship Golf 39
Pinball Fantasies 38
Pirates! Gold 32
Prey 34
Whale´s Voyage 38

Project Reality

Hardware 26

SATURN

Hardware 10

MEGA CD II

Hardware 13
Microcosm 40
NHL Hockey 94 23
Puggsy 24
Sonic CD 18
Thunderhawk 20
Wonderdog 22

JAGUAR

Hardware 42
Crescent Galaxy 45
Cybermorph 44
Dino Dudes 46
Raiden 47

3DO

Hardware 48
Battle Chess 60
Crash ´n Burn 52
Dragon´s Lair 57
Escape from Monster Manor 54
Lemmings 56
Mad Dog McCree 58
Night Trap 59
Total Eclipse 50

PC

CD-ROM 66
PCI- vs. VL-Bus 62
Software mit Zukunft 68

LETZTE MELDUNG...LETZTE MELDUNG!

SATURN VERSCHOBEN! MEGA DRIVE 32 KOMMT!

Kurz nach Redaktionsschluß erreichte uns noch ein brandheißes Fax von Sega Europe! Der Saturn wird auf Ende 1995 verschoben, dafür kommt noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft 1994 das Mega Drive 32! Dieser Aufsatz wird die Chips enthalten, die eigentlich für den Saturn vorgesehen sind. 2 x 32 Bit, volle Kompatibilität zu Mega Drive und Mega CD II und ein Preis von etwa DM 400 machen das Mega Drive 32 zum potentiellen Megaseller.

Die andere Dimension

Wird es für die Spielautomaten-Industrie jemals ein "Game Over" geben? Play Time besuchte die diesjährige Amusement Trade Exhibition in England, um einige Antworten zu finden.

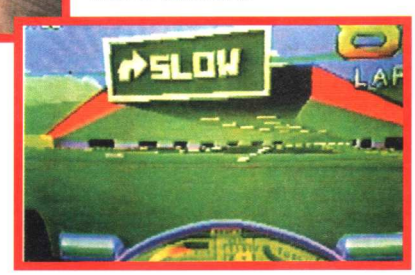
Es gab eine Zeit, in der Videospiele den unangenehmen Teil dieses Industriezweiges, nämlich den Verkauf der Spielautomaten, noch zu einem Kinderspiel machten. Damals konnte man auf solchen Ausstellungen einen ganzen glücklichen Tag damit verbringen, zwischen den Spielautomaten hin und her zu laufen, Freispiele zu verschwenden, nur den einen Wunsch vor Augen, der C64 zu Hause könne doch auch eine solche Grafik darstellen.

Die ATEI ´94 zeigte dieses Jahr Symptome des Niedergangs der Spielautomatenindustrie. Wenn es sich heute um große, teure Maschinen mit einem Namco- oder Sega-Logo handelt, haben diese wahrscheinlich eine gute Chance im Wettbewerb. Blickt man aber auf ein PC-Board, das zweidimensionale Grafik bietet und nur halb so interessant wirkt wie ein durchschnittliches SNES-Spiel, dürften seine Tage wohl gezählt sein. Das austauschbare PC Board, das von der Industrie in den Anfangstagen mit Begeisterung aufgenommen

wurde, wandert langsam und widerwillig auf das Abstellgleis, was die diesjährige ATEI unterstreicht. Riesige und kostspielige Maschinen sind die einzige Antwort der Automatenhersteller auf die Gefahr aus dem Lager der Konsolen. Da gab es Namcos Fingerzeig mit Ridge Racer, dem spektakulären Rennspiel, das nun seine Europapremiere fünf Monate nach seinem Auftritt bei der Japanese Amusement Machine Show feierte. Glücklicherweise war Namcos "Renner" besser als die meisten Leute erwartet hatten und verwies die Mitbewerber in Sachen Rennspiel wie Konami

Segas Antwort auf Ridge Racer, das ebenso eindrucksvolle Daytona, hier in voller Fahrt.

Konamis Racin´ Force hat starke Ähnlichkeit mit WEC Le Mans, dem exzellenten Hit von 1987(oben).



Jalecos Bemühungen - Driver`s Edge - weisen langsamere Polygone auf als Namco vor vier Jahren hatte (unten).

Namcos erstaunliche Three-Screen-Version von Ridge Racer (links). Die Fullscale-Version ist mit einem originalen MX-5 zum Platz nehmen ausgestattet (oben).

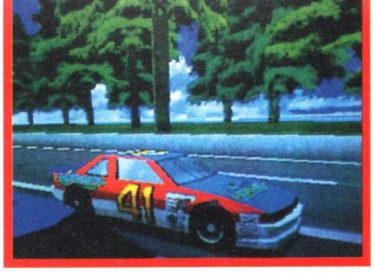
(Racin` Force) und Jaleco (Driver´s Edge) klar auf die Plätze. Die tolle "Three-Screen"-Version hatte auf der ATEI ihr internationales Debut und scheint die zur Zeit am besten spielbare zu sein, das monströse 300.000 Mark-Simulations-Modell mit Cinemascope-Bildschirm und einem nagelneuen Mazda MX5 inklusive.

Segas Antwort war nur eine ziemlich halbherzige. Auf einem einzelnen Monitor lief ein Demo ihres nächsten Rennspiels, Daytona. Aber dies war dasselbe, das man schon im August auf Japans Amusement Machine Show zu sehen bekam und das kürzlich den CES-Besuchern gezeigt wurde. Warum gab es nicht wenigstens sichtbare Fortschritte zu sehen? Sicherlich gibt es da einige. Aber die werden bislang noch zurückgehalten, um schließlich auf einer anderen japanischen Ausstellung, der Amusement Operators Union, präsentiert zu werden. Wir werden natürlich darüber berichten. Die ATEI Show, trotz ihres 50. Jubiläums, wurde von Sega nicht für wichtig genug erachtet, Daytona, und vor allem das, was sich dahinter verbirgt, nämlich das Model 2-Board, voll-

ständig zu enthüllen. Model 2, in Zusammenarbeit mit Martin Marrieta, einer Tochterfirma von General Electric, in den USA entstanden, ist der direkte Nachfolger des Model 1-Boards, das in Virtua Racing und Virtua Fighters verwendet wurde. Es bietet mehr Polygone (300.000, um genau zu sein), echtes Texture-Mapping und vollständige Schattierung aller Objekte. Es verspricht, die beste 3D-Grafik ähnlich der Ridge Racers zu liefern. Was diese frühe Demonstration an Farben und Detaildarstellung zeigte, ist für mehr bestimmt als ungewöhnliche Kamerawinkel und schnelle Action.

Ataris Hard Drivin´ Airborne sieht aus wie von einem anderen Stern. Die grafische Darstellung hat sich aber seit Race Drivin´ nicht geändert.

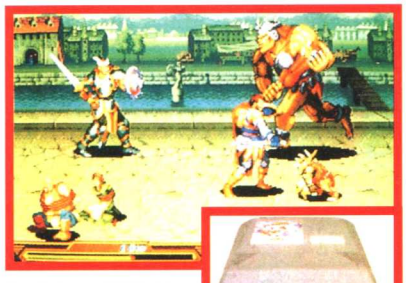
Capcoms Auftritt war ein weiteres Zeichen für den Niedergang der ATEI. Man behielt sich, wie andere auch, die wichtigsten Dinge für die japanische AOU vor. Dennoch konnte niemand die Qualität der vorgestellten Spiele bestreiten. Während Capcom auf technologischer Seite hinter Namco und Sega zurückbleibt, finden sie ihren Platz mit einer Reihe solider und gut spielbarer Titel wie Dungeons and Dragons: Tower of Doom und Eco Fighters in den etablierten Genres. Das 136meg große Tower of Doom zeigt Capcoms wiederholte Begeisterung für die Hack´n Slash-Spiele herkömmlicher Machart, aber auch den hohen Grad an grafischen Details und Spielwitz.



Der Bildschirm (links), auf dem das Demo von Segas Daytona lief. Die Details sehen toll aus (rechts), besonders da das Spiel erst zu 5% fertiggestellt ist.

Rollenspiel-Elemente, verschiedene Lösungswege, Q-Sound und die Möglichkeit, zu viert gleichzeitig zu spielen, sollten einen sicheren Treffer garantieren.

Eco Fighters ist ein normales, horizontal scrollendes Zwei-Spieler-Shoot´em Up mit einigen interessanten Spielvarianten und erstaunlicher Grafikvielfalt. Dieses Spiel, ebenso wie Tower of Doom, läuft auf Capcoms neuem CPS II-System, einer eigenständigen Recheneinheit, in die man zusätzliche Software-Platinen ohne weitere ROM-Chip-Sätze einsetzen kann. Ähnlich einem überdimensionierten SNES ist CPS II der Nachfolger des ursprünglichen CPS-Boards. Super Street Fighter II war das erste Spiel, das die schnellere CPU des neuen Boards sowie seine größeren Sprite- und Hintergrundgrafik-Möglichkeiten nutzte.



Auf dem CPS II-System (rechts) laufen neue Capcom-Spiele wie Dungeons and Dragons (oben).

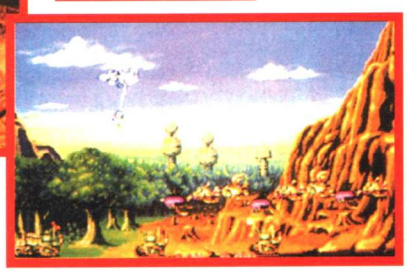
SNKs Stand war ein überraschend belebter Platz. Besitzer der Heimversion ließen die Gerüchte aufhorchen, die Arbeit an Magician Lord 2 wäre bis auf weiteres eingestellt worden. Aber, Glück muß man haben, SNK kündigte stattdessen die Veröffentlichung des vielerwarteten Top Hunter an. Art of Fighting 2, Windjammers (Data East), Spin Masters (Data Easts Miracle Adventure) und Super Side Kicks 2 waren die anderen Spiele, die gezeigt wurden. Lediglich Soccer Brawl 2 wurde für die AOU in Japan aufgespart.

Das Land der unerfüllten Versprechungen, Virtual Reality, hatte einen bemerkenswerten Auftritt bei dieser ATEI. Diesmal zeigte die Firma Virtuality, der Hauptanbieter einträglicher VR-Automaten, in den neuen 2000 VR-Systemen Texture-Mapping und verbesserte Bildgenerierung. Dennoch ist das Interesse an dieser Technologie für einen Preis von 35.000 Mark weit von dem an den führenden Herstellern entfernt. Andererseits plagt sich die amerikanische Firma Division nicht mit solchen Absatzproblemen. Ihr Provision 100-System beansprucht für sich, das derzeit leistungsstärkste erhältliche VR-System zu

Segas Jurassic Park (oben) ist ein anderes noch nicht fertiges Spiel, das kurz vorgestellt wurde.

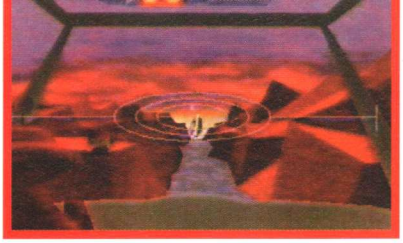
Saurierjagd für Fortgeschrittene. Jurassic Park steht in starker Anlehnung zum Spielautomaten Alien 3.

Capcoms Shoot´em Up Eco Fighters fand mit der großartigen Grafik viele Bewunderer.



Mit der Ausnutzung der Stärken des CPS II-Systems führt Eco Fighters die typischen Capcom-Spiele fort.

Die alte Grafik in dieser neuen Version von Hard Drivin` schaffte es nicht, auch nur einen Besucher zu beeindrucken.



Virtualitys X-Treme Strike, ein intergalaktisches Weltraum-Shoot´em Up, bringt viel Spaß.

Vitualitys Virtual Boxing läßt sich großartig spielen, aber es ist auf jeden Fall lustiger, anderen dabei zuzusehen.

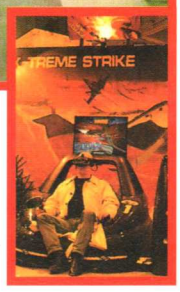
AOU, Japan.

Was wir von dort erwarten können:
SEGA: Daytona GP, Jurassic Park, Star Wars, Columns III, Hard Dunk, Virtua Soccer.
CAPCOM: Super Street Fighter II X, ein neues Formel 1-Rennspiel.
KONAMI: Gradius 4, Parodius ´95, Golfin´ Greats.
TOAPLAN: Snow Brothers 2.
TAITO: Ray Force, Light Bringer.
TECMO: Tecmo World Cup ´94.
IREM: Geo Storm, Best Eleven.
NAMCO: Final Lap R, Nebulus Ray, Tinkle Pit, Godzilla Wars.
JALECO: Super Striker.
SNK: Soccer Brawl 2, Top Hunter
SAMMY: Dyan Gear, Twin Eagle 2, Deadly Sport.
DATA EAST: Fighters History Dynamite, Flying Power Disc.

Divisions Demospiel bietet hervorragende Grafik für Low-Cost-VR-Systeme.

sein. Ein kurzer Blick in ihr alien-verseuchtes Demonstrationsspiel genügte, um ihnen Recht zu geben. Das war wirkliche Rechenpower, die es da zu bestaunen gab: 160 Millionen Pixel/Sek., 300.000 Polygonen mit Z-Buffer/Sek., 300.000 Kugeln mit Z-Buffer/Sek. Der Preis? Mit ca. 30.000 Mark überraschend niedrig. Davon erwarten wir bald mehr zu sehen.

Nur auf Video gezeigt wurde SNKs gutaussehendes neues Neo Geo-Spiel Top Hunter.



Schnallt man sich in diese Kapsel, kann man in der 3D-Welt von Zone Hunter umherwandern und sich der Angreifer mittels Laserpistole erwehren.

Divisions Provision 100 VR-System wurde nur im Hinterzimmer gezeigt.

Schließlich zeigte Alternate Worlds Technology (AWT) einige VR-Geräte vor. Basierend auf Low-Cost-PCs sehen diese unattraktiven Multiplayer-VR-Maschinen aus, als wären sie vor dem frischen Anstrich erst in einem Gartenhäuschen zusammengeschweißt worden. Um dem ganzen die Krone aufzusetzen, präsentierte AWT noch etwas, das Wolfenstein VR hieß. Ja, genau dieses alte PC-Shareware-Spielchen kam mit einem VR-Helm daher. Gott sei Dank ist inzwischen Doom, der Retter der VR-Welt, für jedermann erhältlich.

Auf diesem VR-System von AWT lief Wolfenstein VR.

Dies ist Spin Masters von Data East, ein Neo Geo-Spiel, das einmal kein Beat´em Up ist.

SNKs Art of Fighting 2 hat bessere Grafik, mehr Charaktere und ein anspruchsvolleres Gameplay.

In Ultimate Force von Konami können zwei Spieler gegen den Computer antreten.

SEGA Magazin

Belgien bfr 105,-
Dänemark dkr 19,80
Frankreich FF 17,-
Griechenland DR 710,-
Italien Lit 4,800
Luxemburg Lfr 105,-
Niederlande hfl 5,80
Österreich öS 39
Schweiz sfr 5,-
Spanien ptas 400,-

4/94
5. Ausgabe
April '94
DM 5,-
COMPUTEC VERLAG

JETZT NEU!
zum Sammeln!
TIPS & TRICKS
32 Seiten

JETZT im Handel erhältlich!

SEGA SENSATIONEN
SATURN, DAYTONA
VIRTUA FIGHTERS

SUPER SPECIALS
JUNGLE BOOK
LEMMINGS 2
DROPZONE
DEMOLITION MAN

RIESENPOSTER
SONIC 3

BARKLEY!

Basketball Total! NBA Jam, Barkley: Shut Up And Jam! Hyperdunk, Jammit! NBA Showdown

VIRTUA RACING
im Test!

SUBTERRANIA
Arcade Knaller!

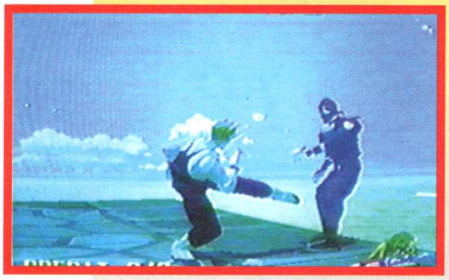
4 398334 509808

One Vision

Sich auf dem Konsolenmarkt zurechtzufinden, war bislang eigentlich keine große Schwierigkeit. In den frühen 80ern dominierte das Atari VCS 2600 den Markt, während Exoten wie Colecovision oder Vectrex wacker um Marktanteile im einstelligen Prozentbereich rackerten. Nach dem Zusammenbruch der Videospielebranche kam die große Zeit der japanischen Firmen, wobei SEGA hier auf seine Erfolge im Spielautomatenbereich zurückgreifen konnte. Mit Space Harrier, Out Run, Afterburner oder Thunderblade produzierten sie immerhin die erfolgreichsten Automaten aller Zeiten. Nintendo sammelte ebenfalls in den Arcaden Erfahrungen, wobei sich jedoch jetzt nicht mehr definitiv feststellen läßt, ob Super Mario Bros. erst auf NES oder in der Spielhalle erschien. Es steht nur fest, daß die Hardware von NES und Automat identisch war. Ab Mitte der 80er Jahre kämpften Segas Master System und Nintendos Entertainment System um die VCS-Nachfolge, wobei sich weltweit gesehen Nintendo an die Spitze stellen konnte. Japan ist seitdem ganz klar eine Nintendo-Domäne, während sich Sega insbesondere in den USA und England durchsetzen konnte.

Virtua Fighters

Mit Street Fighter II und Mortal Kombat sei die Prügelspielwelle nun endlich ausgereizt, so war die landläufige Meinung. Doch dann kam Sega und setzte mit dem Spielautomaten Virtua Fighters noch einen drauf. Dank der Polygontechnik, die auch schon Virtua Racing zum absoluten Hit machte, wurde Virtua Fighters zum beeindruckendsten Prügelspiel weit und breit. Die Hardware von Virtua Fighters basiert auf Segas Model 1-Graphics Board, die bereits bei Virtua Racing verwendet wurde.



Das erste 16 Bit-System

Um weltweit die Marktführung zu übernehmen, eröffnete Sega das Rennen an der 16 Bit-Front, denn sie hofften, damit Nintendo einen Schritt voraus zu sein. Dummerweise achteten sie

Das Rennen um den Konsolenmarkt 1995 hat längst begonnen! Nintendo, Sony und Saturn bereiten unter Hochdruck die neue Konsolengeneration vor, und so wie es derzeit aussieht, dürften zu diesem Zeitpunkt 3DO, CD 32 und wahrscheinlich auch Jaguar eigentlich nur noch eine untergeordnete Rolle spielen! Wir lassen für Euch die Marktentwicklung seit dem Atari VCS Revue passieren. Von Hans Ippisch

Hardware

Saturn vs.Th

HEADLINES SATURN

➡ Das CD-ROM-Drive wird von JVC und Yamaha entwickelt und kann angeblich mit Quadruple Speed aufwarten, was den derzeitigen Standard bei weitem übertreffen würde.

➡ Gerüchten zufolge wird die Hardware auf Model 1, das exakt der Automatenhardware der Virtua-Spiele entspricht, und (!!) Model 2 basieren, das derzeit Daytona Racing zum technisch besten Spiel macht.

➡ Der Hauptprozessor ist ein 32 Bit-RISC-Chip, der auf 27 MHz getaktet wird und somit die dreifache Geschwindigkeit eines Mega Drives erreicht.

➡ 64 Bit-Grafik-Chip mit 16,7 Millionen Farben in der neuen SVP-Version, einem Sprite-Verwalter und etlichen weiteren Custom-Chips.

➡ 3 MB internes RAM und 4 MB CD-ROM-Drive-RAM gibt es weiterhin, was 24 und 32 MBits entspricht.

➡ 16.777.216 Farben und ein 32 Stimmen-PCM- und FM-Soundchip sorgen für Grafik- und Soundgenuß.

dabei jedoch nicht auf die Qualität der Spiele, und mit einer mäßigen Altered Beast-Version im Rücken wollte der Markt zunächst nicht ganz in Segas neue Dimension folgen. Der Mega Drive war immerhin das erste 16 Bit-Videospielesystem der Welt.
Nintendo sah sich währenddessen in Ruhe die Vorgänge in Segas Lager an und überrumpelte den Konkurrenten im Jahre 1989 mit dem Super NES. Die technischen Eckdaten waren wesentlich beeindruckender, doch der entscheidende Trumpf wurde mit der Qualität der Software ausgespielt. Super Mario World, F-Zero, Final Fight und Pilotwings waren zum damaligen Zeitpunkt ganz einfach Spiele, die man haben mußte. Dadurch wurde der Abverkauf des Super NES enorm forciert, weswegen sich der Mega Drive bis zum heutigen Tage mit der Position des ewigen Zweiten zufriedengeben mußte. Seit etwa einem halben Jahr ist auf den Nintendospielemarkt jedoch eine seltsame Ruhe eingekehrt, was Sega dank einer bedeutenden größeren Spielevielfalt wieder wesentlich näher an Nintendo ranbrachte. Das Atari Lynx oder die PC Engine konnten dabei nie entscheidend in den Kampf eingreifen.

Aus 2 mach 6

Die Zeiten, wo sich zwei Hersteller den Löwenanteil des Marktes aufteilten, scheinen nun aber endgültig vorbei zu sein, denn mit Sony, Nintendo, Philips, Commodore, Atari und nicht zuletzt Sega mühen sich gleich sechs Firmen mit ernstzunehmenden Geräten auf dem Konsolenmarkt. Wir haben nun für Euch die ersten Infos zu Segas neuer Traummaschine ergattern können.

DER SATURN

Gerüchte über einen Mega Drive-Nachfolger geisterten schon lange durch die Branche, doch SEGA verweigerte stets jegliche Auskunft. Als jedoch nun 3DO und Jaguar eingeführt wurden, blieb Sega nichts anderes übrig, als den Release einer neuen Konsole anzukündigen. Schließlich will man die SEGA-Anhänger nicht an die Konkurrenz verlieren. Eigentlich sollte der Mega CD II die Abwanderung verhindern, doch dank der nicht mehr zeitgemäßen Technik und eines überhöhten Preises ist der Kampf dieser CD-ROM-Konsole gegen die technisch überragenden Jaguar und 3DO mehr als schwierig.
Die Flucht nach vorne wurde im Januar auf der CES in Las Vegas angetreten, wo sich alles einfand, was in der Branche Rang und Namen hatte. Auf einer großen Monitor-Leinwand wurden erstmalig Bilder von neuen Segaspielen und der Saturn-Konsole gezeigt. Angeblich handelt es sich bei diesem Gehäuse nur um ein Dummy, das mit der endgültigen Version nichts zu tun hat, doch Kenner staunten über ein kleines, aber nicht unwichtiges Detail. Bislang ging man davon aus,

Daytona Racing

Derzeit gilt Ridge Racer von Namco als das spektakulärste Rennspiel, doch Sega schickt sich an, mit Daytona Racing die Meßlatte nochmal ein paar Zentimeter höher zu legen. In diesem Automaten wurde erstmalig das Model 2 eingesetzt, das zur Überraschung aller teilweise auch im Saturn wiederverwendet werden soll. Dies würde eigentlich bedeuten, daß die Heimversionen von Virtua Racing und Virtua Fighters besser sein könnten als die Arcade-Varianten.

e World

Virtua Soccer

Realistischer geht es wohl nicht mehr! Der erste Screenshot von Virtua Soccer ist von einem Foto aus den diversen Fußballzeitschriften kaum mehr zu unterscheiden. Selbstverständlich wird auch hier mit der neuesten SVP-Technologie von Board 2 gearbeitet. Sicherlich einer der aufregendsten Titel für den Saturn!

daß auch der Saturn eine CD-ROM-Konsole sein wird. Doch plötzlich fand sich auf der hinteren Seite ein Modulschacht und die Zeit der neuen Gerüchtewelle begann.

CD-ROM oder Cartridge?

Ursprünglich sollte der Saturn ja eine reine CD-ROM-Konsole sein. Dieses Speichermedium ermöglicht unglaublich niedrige Spieleproduktionskosten. Müssen die weitverbreiteten 16 MBit-Cartridges derzeit für über DM 100 verkauft werden, damit sie überhaupt rentabel sind, so läßt sich ein CD-Spiel, auf das alle (!!) bisherigen Mega Drive-Spiele passen, für etwa ein Drittel des Preises produzieren. Außerdem müssen sich die Programmierer nicht mehr an Speicherbegrenzungen halten. Soweit scheint eine CD-ROM-Konsole also nur Vorteile zu haben, doch neuerliche Überlegungen und eine Meldung aus dem Hause Nintendo ließen alle diese Überlegungen als etwas einseitig erscheinen!

Nintendo cartridgebased!

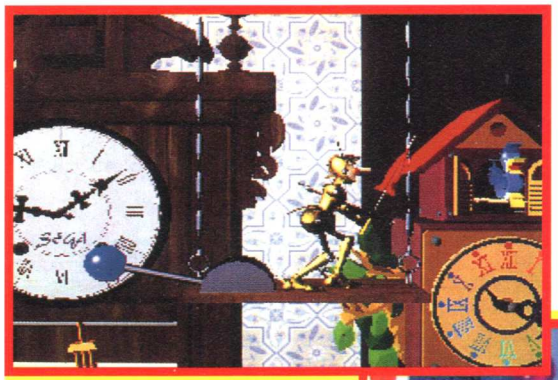
Nintendo erklärte in einer 12seitigen Pressemitteilung, daß ihre bislang mit ´Project Reality´ betitelte Konsole entgegen den ursprünglichen Plänen nur mit einem Cartridge-Port ausgerüstet sein wird. Dieses Cartridge wird etwa 12,5 MByte fassen und nicht teurer sein als die 16 MBit-Module. Diese Mitteilung ist einer Sensation gleichzusetzen und zunächst dachten alle, Nintendo hätte sich somit selbst ins Abseits manövriert. Folgende Vorteile erhofft sich Nintendo jedoch dadurch:

1. Alle Spiele für Nintendo-Konsolen müssen weiterhin bei Nintendo selbst produziert werden, was für einen saftigen Gewinn an jeder produzierten Einheit sorgt. CDs hätten auch von Fremdherstellern selbst hergestellt werden können.

2. Die Entwicklungsabteilungen müssen nicht um ein Vielfaches vergrößert werden, was bei 500 MByte-Spielen zweifellos unumgänglich gewesen wäre. Somit halten sich die Produktionskosten im Rahmen und treiben Nintendo nicht in den Ruin.

3. Im Vergleich zu jeder technisch gleichwertigen CD-ROM-Konsole kann die Cartridge-Konsole um etwa DM 250 billiger angeboten werden, was für ein potentielles Massenprodukt zweifellos als gewichtiges Argument zu werten ist.

Und nun kam Sega und erklärte, daß es von der neuen Konsole zwei Varianten geben wird, die sich Saturn und Jupiter nennen. Eine der beiden Maschinen wird dabei als Billigvariante ohne CD-ROM-Konsole ausgeliefert werden. Somit hält man sich alle Türen offen und kann preislich zweifellos mit allen Konkurrenten mithalten. Aus dem Kasten sind die vorläufigen Hardware-Daten für die CD-ROM-Konsole ersichtlich.



SONSTIGE HITS!

Selbstverständlich wird auch Sonic beim Debüt der Saturn-Konsole nicht fehlen. Hierfür können wir Euch noch keinen Screenshot präsentieren, dafür gibt es jedoch Bilder von zwei äußerst vielversprechenden Jump & Run-Spielen. Laßt Bilder sprechen!

Das Mega CD II

Dies ist die Geschichte von der steinigen Karriere des Mega CD II, jenes Peripheriegeräts, das schon frühzeitig als Flop verschrien wurde und sich dennoch durchsetzen konnte. Von Ulf Schneider

Es war einmal....1989, da kam dem japanischen Videospielkonzern Sega folgende Hiobsbotschaft zu Ohren: "Erzrivale Nintendo werkelt derzeit an einem CD-ROM für ihr Super Nintendo herum!", verkündete ein treuer Mitarbeiter dem Vorstand. Der Schock saß tief, schließlich hat sich Nintendos 16-Bitter in Japan trotz des späten Erscheinungstermins schnell durchsetzen können und wurde bereits im ersten Geschäftsjahr öfter verkauft als Segas Flaggschiff; ein CD-ROM würde somit den technischen Vorsprung noch mehr vergrößern, so ihre Befürchtung. Sega, durch ihre Spielhallenerfahrungen stets bemüht, Big "N" zumindest technisch überlegen zu sein, fackelte da natürlich nicht lange und bastelte seinerseits an einer "Gegenwaffe".

Technische Schwächen werden zum Glück mittlerweile durch gute Titel, wie das immer wieder gern zitierte Thunderhawk, wieder ausgeglichen.

1990 - Ohne Medienzauber!

1990 war es dann soweit: Sega präsentierte ohne größeren Medienzauber das Sega CD. Die CD-Technik war übrigens schon zu diesem Zeitpunkt nichts Neues, denn schon für die PC Engine des Unterhaltungsmultis NEC gab es bereits seit über einem Jahr dieses neue Videospielmedium zu kaufen. Doch der überstürzte Release erwies sich schon nach kurzer Zeit als Fehlstart. Grund: chronischer Softwaremangel. Die Programmierer wußten anfangs nicht so recht, was sie mit diesem "kleinen schwarzen Kasten" anfangen sollen und so hoben sich die ersten CD-Spiele nur durch endlose Vorspänne, glasklaren Sound und haarsträubend schlechte Spielbarkeit hervor. Außerdem wurde zu diesem Zeitpunkt noch ein weiterer folgenschwerer Fehler offensichtlich: Der Entwickler des CD-Laufwerks verwendete keine normgerechte CD, so daß bei jedem CD-Spiel erheblich höhere Produktionskosten entstehen als eigentlich nötig (seitdem muß der besagte Mitarbeiter sein Sushi in einer anderen Kantine zu sich nehmen). An diesem Status änderte sich lange Zeit nichts, bis ein paar pfiffige und bis dato eher unbekannte Firmen wie Wolf Team oder Core Design endlich die ersten bemerkenswerten Titel wie Cobra Command oder Wonderdog produzierten. Durch diesen Mini-Erfolg reagierte auch erstmals der amerikanische Markt auf das neue Gerät. Sega Amerika kam dieses neue Medium gerade recht, schließlich hat sich

Plus:
- Großes Softwareangebot.
- Durch die Unterstützung renommierter Softwarehäuser (Acclaim, EA) ist das Mega CD II relativ zukunftssicher.

Minus:
- Technisch schon jetzt veraltet.
- Insbesondere in puncto Grafik sind gravierende Schwächen vorhanden.
- Relativ teuer.

Coming Up

MONKEY ISLAND - DER Adventure-Klassiker schlechthin.
REBEL ASSAULT - Star Wars hautnah erleben.
SOULSTAR - Thunderhawk im Weltall, absolut heiß!
MORTAL KOMBAT -....kennt wohl jeder.
HEART OF THE ALIEN - Action Adventure at its best.
DOUBLE SWITCH - Spielfilm der ungewöhnlichen Art.
MICROCOSM - Action im menschlichen Körper, ein Knüller!
DEMOLOTION MAN - Knallharte Action mit Sly Stallone.

im Land des Sternenbanners das Mega Drive wunderbar etabliert und man sah hier die geeignete Chance, Nintendo gehörig eins auszuwischen.

1992 - Viel Kommerz

Gesagt, getan, mit viel Kommerz und einer Menge beigelegter Spiele im Gepäck feierte das Mega CD in den Vereinigten Staaten 1992 seinen Einstand, und das sogar mit einem beachtlichen Erfolg. Der Rest dürfte bekannt sein: Im "Videospiel-Entwicklungsland" Deutschland mußte sich die Sega-Fangemeinde noch bis zum September 1993 gedulden, bis sie die "Modellpflege" des Sega CDs in die Arme schließen durfte. Das Nachfolgemodell Mega CD II ist im Gegensatz zum Original ein bedienungsfreundlicher Toplader und erstrahlt in einem neuen futuristischen Design. Sämtliche Mega CD II-Spiele wurden uns freundlicherweise von Theo Kranz Games zu Verfügung gestellt.

Das Nachfolgemodell Mega CD II ist im Gegensatz zum Original ein bedienungsfreundlicher Toplader und erstrahlt in einem neuen futuristischen Design.

Die Technik

Wie schon beim Mega Drive tut auch im Mega CD II ein 68000er seinen bewährten Dienst, diesmal allerdings mit flotten 12,5 Mhz getaktet. Zusammen bildet dieses Duo eine kraftvolle Recheneinheit, die durch paralleles Nachladen größere Pausen vermeidet. Mit dieser Rechenpower lassen sich natürlich auch anspruchsvolle Spiele mit aufwendiger Polygon-Grafik wie bei Silpheed realisieren. Ein früherer Kritikpunkt war immer der fehlende 3D-Chip, doch gerade das technisch atemberaubende Thunderhawk bewies, daß die im Prozessor-BIOS verankerten 3D-Routinen völlig ausreichen, um Zoom und Dreheffekte zu erzeugen, die in etwa auf dem Niveau des Super Nintendos liegen. Ein klarer Schwachpunkt des Mega CD II liegt aber dennoch im Grafikbereich: Die darstellbaren Farben liegen immer noch bei mageren 64. Die Konsequenz sieht man am besten bei interaktiven Filmen wie beispielsweise Ground Zero Texas: Sämtliche Filmsequenzen wirken sehr grobkörnig und trüben etwas die Spiellaune.

Erfreulicher sieht es beim Sound aus; sämtliche Spiele werden in ansprechender CD-Qualität unter-

Keine normgerechte CD.....seitdem muß der besagte Mitarbeiter sein Sushi in einer anderen Kantine zu sich nehmen.

malt, wodurch die Atmosphäre natürlich erheblich gesteigert wird. Apropos "Musik", natürlich ist das Mega CD II auch in der Lage, herkömmliche Audio-CDs abzuspielen. Dafür wurde sogar eigens ein Extramenue erstellt, das jeden Komfort bietet. Freunde von RPGs brauchen übrigens nicht die Sorge zu haben, daß sie ihren Spielstand nur mittels eines komplizierten Paßwortes sichern können. Im Mega CD II befindet sich ein komfortabler Backup-Booster, der sämtliche Spielstände brav abspeichert.

Specs

Prozessor: 2 Motorola 68000er
Taktfrequenz: 12,5 Mhz
Farbpalette: 512
Darstellbare Farben: 64
Auflösung: Maximal 320*224
Sound: 10-Kanal Stereosound
CD-ROM: 150 KByte pro Sekunde
Zugriffszeit: > 1 Sekunde
Preis: 550,- DM (ohne Spiel)

Fazit:

Man merkt dem Gerät förmlich an, daß es eigentlich noch ein paar Monate im Entwicklungslabor benötigt hätte. Besonders die spartanische Farbpalette macht aus dem vielgepriesenen Sega TV eher ein Erlebnis der unangenehm pixeligen Art. Technische Schwächen werden zum Glück mittlerweile durch gute Titel, wie das immer wieder gern zitierte Thunderhawk, wieder ausgeglichen. Außerdem zeigten in jüngster Zeit sogar solch einflußreiche Softwarehäuser wie EA Interesse an Segas lange Zeit verschmähtem "Schuhkarton", so daß man für die Zukunft noch einige vielversprechende Titel erwarten darf.

HITLIST MEGA CD

Sonic CD

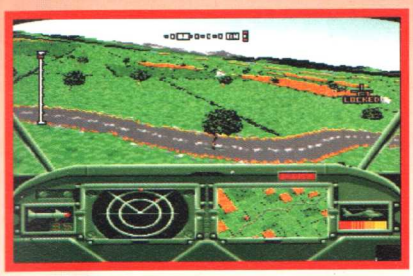
Segas Nadelkissen in einem seiner besten Abenteuer.

Wonderdog

Jump & Run der putzigsten Art, sehenswerter Vorspann.

Final Fight CD

Capcoms Prügelklassiker in einer kompromißlosen Umsetzung.



Thunderhawk

"State of the Art"-Actionspiel mit richtungsweisender Technik.

Silpheed

Hammerhartes Shoot ´em Up-Spiel mit aufwendiger Polygongrafik.

NHL Hockey ´94 CD

Eishockey mit digitaler Unterstützung, ein absolut spielerischer Hochgenuß.

Support Acts

Seit der Weltraumballerei Starwing sind Nintendos Super FX-Chip oder Segas kompetente Antwort SVP-Chip die Hoffnungsträger für neue Spieldimensionen auf den guten alten 16-Bittern. Grund genug, einmal hinter die Kulissen zu schauen und sämtliche Neuheiten vorzustellen. Von Ulf Schneider

Auch wenn es Mega Drive- und Super Nintendo-Besitzer nur ungern wahrhaben wollen: Ataris 64-Bit-Bestie Jaguar oder Trip Hawkins' 3DO zeigen, daß ihre geliebten Konsolen technisch veraltet sind. Technische Restriktionen machten aufgrund der bescheidenen Taktfrequenz von 2,76 Mhz vor allem dem Super Nintendo zu schaffen. Dieses Problem wurde von Nintendo schon frühzeitig (aber dennoch zu spät) erkannt, so daß sie bereits in der futuristischen Raserei F-Zero einen kleinen, aber feinen mathematischen Co-Prozessor (DSP Chip) einbauen mußten, um der 3D-Grafik auf die Sprünge zu helfen. Eine leicht verbesserte Nachfolger-Version dieses Chips tut auch bekanntermaßen im genialen Super Mario Kart seinen Dienst. Dieses technische "Doping" war zur dieser Zeit übrigens nichts Neues, denn wie so oft war NECs PC Engine wieder einmal der Ideenlieferant. Um ihrem technisch schwachen CD-Laufwerk mehr Kraft zu verleihen, entwickelte NEC damals eine Super System Card und neuerdings sogar noch die "Arcade Card", mit der

1992 machte Nintendo aus der eigentlichen Notlösung schließlich eine Propaganda: "Super FX" hieß das neue Zauberwort.

Facts of the Acts

Super FX:

Geschwindigkeit:	RISC10 MHZ (10 MIPS)
ROM:	Cache RAM, 512 Bytes
Anzahl Poygone:	100-120
Soundfähigkeit:	unbekannt
Busbreite:	Intern 16 Bit
	Extern 8 Bit

Fazit: Nicht ohne Grund wird Starwing wohl mit das einzige Spiel bleiben, was vom ursprünglichen Super FX unterstützt wird, denn der Vergleich zeigt es deutlich: Der "Mario"-Chip sieht gegenüber dem Sega SVP in jeglicher Hinsicht ziemlich alt aus und ist nicht einmal halb so schnell. Auf der anderen Seite steht allerdings das grandiose Preis-Leistungs-Verhältnis, das ein Spieler durch Starwing erhält; 99 DM sind ein mehr als fairer Preis für so ein exzellentes Polygon-Spiel. Die neue Generation des Super FX wird sicherlich an der Starwing-Tradition anknüpfen und diese noch weiterführen, zumal er in etwa dieselbe Leistung bringen soll wie ein 20 Mhz getakteter 386er PC.

Facts of the Acts

Sega SVP:

Geschwindigkeit:	DSP 23 MHZ (23 MIPS)
ROM:	I-RAM, 2 KBytes
Anzahl Poygone:	300-500
Soundfähigkeit:	PWM/2-Kanäle
Busbreite:	Intern 16 Bit
	Extern 16 Bit

Fazit: Hier zeigt sich wieder einmal, wozu Spielhallenerfahrung gut ist. Segas Chip ist ein kleines technisches Meisterwerk und eröffnet dem Mega Drive-Besitzer völlig neue Perspektiven. Neben der sehr hohen Geschwindigkeit, die wohl noch nicht einmal vom Super FX II erreicht wird, beeindruckt zudem die Tatsache, daß das Mega Drive auch im digitalen Soundbereich wesentlich musikalischer geworden ist. Einziger Wermutstropfen ist der hohe Preis. Erstmals gibt es im Videospielbereich nämlich ein Spiel, das teurer ist als die Konsole selber, sprich 209,- DM.

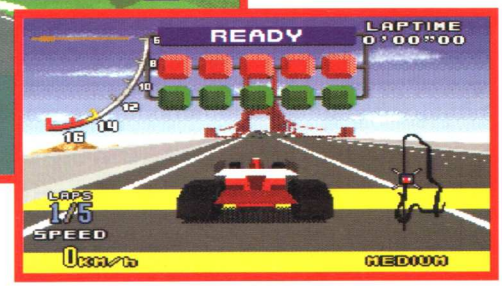
Argonaut setzte eigentlich Starglider unter dem Titel NES Glider um. Nintendo fand Gefallen an dem Spiel und ließ Argonaut exklusiv ein Super F/X Spiel machen.

Super FX-Nachschub!

Im Grunde müßte die Überschrift lauten "Neue Super FX II-Spiele", da fast alle neu angekündigten Titel mit dem flotten Nachfolgermodell arbeiten werden.
Im März dürfen sich die Amerikaner schon mit dem Spiel Stunt Race FX vergnügen, das wiederum eine Zusammenarbeit des bewährten Shigeru Miyamoto/Argonaut Software-Gespanns darstellt. Es handelt sich hierbei um eine wilde Raserei mit wendigen Buggys. Neben einem Zwei-Spieler-Modus bietet dieser FX-Titel eine wesentlich detailliertere Polygon-Grafik mit etwas Texture-mapping. Insider bescheinigen dem Spiel schon jetzt ein unglaubliches Fahrgefühl.
Citadel ist der erste eigenständige Titel von Argonaut. Es handelt sich dabei wie bei Starwing um einen reinrassigen Weltraum-Shooter, wobei Ihr aber diesmal völlige Bewegungsfreiheit habt. Wer einmal die Planetenerkundung mit der tollen Polygon-Grafik (teilweise auch mit Texture-mapping) gesehen hat, wird sich sicherlich fragen, wie so ein Spiel nur 4 Mbit umfassen kann.

Auch Elite werkelt schon seit längerem an einem FX-Titel namens Power-Slide herum. Nach Firmenangaben soll es sich hierbei um die derzeit realistischste Fahrsimulation handeln, die je auf einer Konsole erschienen ist. Die Tatsache, daß Ihr bei dieser Geländefahrerei völlige Bewegungsfreiheiten genießt und das Ganze von einem Programmierer entwickelt wird, der normalerweise Simulationen für Ford macht, unterstreicht Elites ehrgeizige Ambition. Dieser Titel arbeitet übrigens mit dem "normalen" Super FX.'
Nur wenig ist indes über Starfox II bekannt, das mit etwas Glück schon Ende dieses Jahres erscheinen könnte. Als sicher gilt lediglich, daß es vom Super FX II Chip unterstützt wird und einen tollen Zwei-Spieler-Modus bieten soll.

Dank SVP ist Virtua Racing derzeit das Vorziegeprodukt schlechthin.



Stunt Car Race will mit Super F/X 2 dagegenhalten.

es sogar möglich ist, das umfangreiche Fatal Fury II umzusetzen.

Big 'N' strikes back!

1992 machte Nintendo aus der eigentlichen Notlösung schließlich eine Propaganda: "Super FX" hieß das neue Zauberwort, das sich wie ein Lauffeuer in der Szene ausbreitete. Mittels dieses Co-Prozessors war es nun möglich, auch technisch anspruchsvolle Polygongrafiken darzustellen, eine Sache, die bis dato auf dem Super Nintendo unmöglich erschien. Das erste Spiel, das diesen speziellen "Mario"-Chip (so der eigentliche Name für den Super FX) unterstützte, hieß Starfox (mußte aufgrund einer gleichnamigen Firma in Europa zu Starwing umbenannt werden) und stellt eine Zusammenarbeit vom Starglider-Macher Argonaut Software und Nintendo dar. Das Spieldesign wurde von keinem geringeren als dem Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto entwickelt, während der Super FX zum größten Teil von Argonaut stammt. Der Erfolg des Moduls war natürlich erwartungsgemäß gut, wobei es allerdings nicht voll den Erwartungen von Nintendo entsprach. Natürlich legte Sega angesichts des Erfolges nicht die Hände in den Schoß und werkelte schon frühzeitig an einem ähnlichen Chip, der dem Super FX bei weitem überlegen sein soll (siehe Kasten). SVP (Sega Virtual Processor) heißt ihr neuer Freudenspender, wobei das Herz hier ein hochentwickelter "Digital Signal Processor", kurz DSP, bildet. Als erstes Spiel bot sich natürlich gleich der rund 25.000 DM teure Arcadeknüller Virtua Racing an, der mit seiner aufwendigen Polygon-Grafik unwesentlich schwerer umzusetzen ist als Starwing. Somit darf man für die Zukunft einen spannenden Wettkampf erwarten, denn Argonaut hat bereits den Super FX II fertiggestellt, der schon im brandneuen Stunt Race FX werkelt und um rund 30% schneller sein soll als das erste Modell.

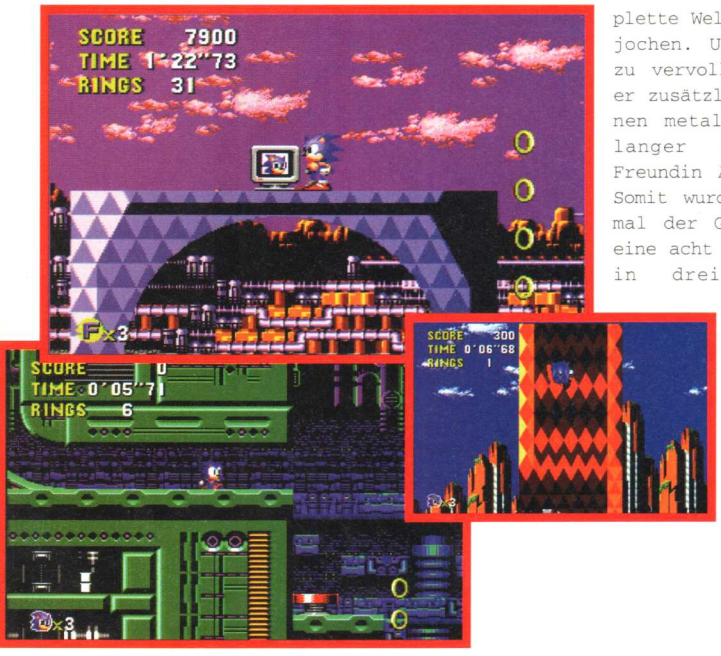
SVP-Nachschub

Da Segas Produkt noch so brandaktuell ist, gibt es logischerweise kaum irgendwelche Neuankündigungen. Als nächster Sega-Titel wird derzeit das bahnbrechende Virtua Fighters gehandelt, das durch seine ungewöhnliche Grafik und Perspektiven schon viele Fans in Japan gewonnen hat. Als erster Drittthersteller mischt EA im

SVP-Geschäft mit. Ihr ehrgeiziges Projekt trägt den bekannten Namen Wing Commander 2, wobei der Chip von ASICS und nicht von Sega stammt.

Sonic CD

Nach den grandiosen Modulerfolgen des blauen Igels war die gesamte Fangemeinde auf diesen Silberling natürlich besonders gespannt. Von Ulf Schneider



Klein, blau und vor allem schnell, das sind die Markenzeichen von Segas Maskottchen. Seit seinem Debüt im Jahre 1991 sorgt er mit jeder Fortsetzung immer wieder für Traumumsätze. Daher ist es auch kein Zufall, daß dieser Igel, quasi als Zugpferd, die Riege der ersten CD-Titel anführt. Dabei hat Sonic CD von der Handlung her nichts mit dem Modul-Trio gemein, sprich Tails-Fans gehen hier leer aus. Ort des Geschehens ist diesmal auch nicht der Planet Mobius, sondern der "Kleine Planet". Der Bösewicht vom Dienst, Dr. Robotnik, hat hier in seiner unnachahmlichen Art und Weise die gesamte Umwelt inklusive die Bewohner mit einem scheußlichen Metal-Look versehen. Nun will er mittels seiner neuen Geheimwaffe namens "Metal-Sonic" endlich in den Besitz sämtlicher Zeitsteine kommen, um das komplette Weltall zu unterjochen. Um das Unglück zu vervollkommnen, läßt er zusätzlich durch seinen metallischen Handlanger noch Sonics Freundin Amy entführen. Somit wurde wieder einmal der Grundstein für eine acht Level (jeweils in drei Abschnitte unterteilt) umfassende Rettungsaktion gelegt. Warum Sega immer wieder gerne 72 Levels angibt, wird später noch einmal erläutert.

Jump & Run wie gehabt!

Rein spielerisch hat sich gegenüber den beiden ersten modularen Teilen wenig verändert. Im Vordergrund stehen wieder einmal Sonics Sprung- und Laufkünste. Auch sein liebster Gegenstand, die goldenen Ringe, liegen wieder zuhauf in den einzelnen Levels herum. Fleißiges Sammeln lohnt sich auch diesmal wieder, denn 100 Ringe ergeben ein Freileben, während schon 50 von ihnen ausreichen, um am Ende eines Abschnittes in die Special Zone zu gelangen.

Mario Kart-Konkurrenz

Hier erlebt man als Spieler dann auch die erste faustdicke Überraschung: Auf einer F-Zero-ähnlichen Strecke muß Sonic mittels wohlgetimter Sprünge versuchen, sämtliche fliegenden Ufos zu zerstören, um auf diese Weise einen begehrten Zeitstein zu ergattern. In dieser Phase des Spiels zeigt Sonic CD auch eindrucksvoll, daß das Mega CD II sehr wohl in der Lage ist, flüssige Zoom-Effekte zu erzeugen, und das in einer Qualität, die man noch nicht einmal dem Super Nintendo zutrauen würde (ohne FX Chip versteht sich). In Sachen Items beließen die Designer es bei den bekannten Extras: Speed-Schuhe, Unverwundbarkeit, Schutzschild sowie das obligatorische Extraleben, that´s all. Hinzugekommen sind dafür aber neben dem bewährten Laternenpfahl die neuen "Past"- und "Future"-Schilder. Diese Schilder stellen in diesem dritten 16 Bit-Aufguß auch die einzige innovative Neuerung da. Sobald Sonic eines dieser Schilder berührt hat, muß er versuchen, seine Topgeschwindigkeit über einen längeren Zeitraum zu halten, um eine Zeitverschiebung zu erreichen. Nach solch einem Zeitsprung erstrahlt der einzelne Abschnitt in einem neuen (grafischen) Glanz und bietet mitunter sogar ein anderes Leveldesign. Generell kann man aber sagen, daß diese Zeitsprünge lediglich eine grafische Spielerei darstellen und daher halte ich auch die Behauptung, daß Sonic CD insgesamt 72 Levels bietet, für nicht korrekt. Korrekt ist hingegen die Tatsache, daß Sonic CD eine hervorragende Sounduntermalung bietet, komponiert von Segas besten Hausmusikern. Die modernen House- und Hip Hop-Tracks gehören nach wie vor zum Besten, was unsere Ohren vom schmucken Mega CD II zu hören bekom-

Plus:

- Erstklassige Sounduntermalung.
- Sehr große Levels.
- Technisch brillant gestaltet.
- Special Zones.
- Gute Spielbarkeit.
- Sämtliche Abschnitte wurden sehr ansprechend und vor allem bunt in Szene gesetzt.

Minus:

- Sonic CD bietet unter dem Strich zu wenig Neues.
- Die "realen" 24 Levels sind durch den Backup-Booster recht schnell durchgespielt.
- Der Spielablauf ist teilweise zu hektisch.

men. In Amerika wurde übrigens kurioserweise der komplette Soundtrack gegen völlig belanglose Stücke ausgetauscht, so daß der US-Version der richtige Pep versagt bleibt. Zu guter Letzt sei noch erwähnt, daß der Backup-Booster auch bei dieser CD seinen Dienst verrichtet und jeden erfolgreich gemeisterten Level automatisch sichert.

Die Zeitreise

Sobald Sonic ein Zeitschild mit der Aufschrift "Past" oder "Future" berührt hat, müßt Ihr versuchen, den blauen Igel über einen längeren Zeitraum mit Volldampf über den Bildschirm laufen zu lassen. Dies bewirkt schließlich eine "Zeitverschiebung", so daß der Level danach in einem neuen grafischen Gewand erstrahlt.

Die Special Zone

Hier zeigten die Programmierer ihre ganze Klasse: Zoom- und Rotationseffekte in einer Qualität, wie man sie bis dato nur selten auf heimischen Fernsehern zu sehen bekommen hat. Da hier auch spielerisch die Welt in Ordnung ist, darf man die Special Zones zu Recht als das "Prunkstück" von Sonic CD bezeichnen.

Fazit:

Angesichts des perfekt ausgeklügelten Gameplays stellt sich der Spielspaß bei einem Sonic-Spiel eigentlich immer recht schnell ein. In diesem Fall wird die Spiellaune sogar zusätzlich durch die stimmungsvolle Musikuntermalung noch etwas mehr in die Höhe geschraubt. Leider endet dieser Höhenflug aber schon viel zu früh, so daß zum Schluß ein leicht bitterer Nachgeschmack übrig bleibt ("War's das schon?"). Auf der anderen Seite aber lädt diese CD gerade durch die Möglichkeit der Zeitsprünge auch zu einer erneuten Partie ein. Somit lautet mein Urteil letztendlich: Nur ausgesprochene Sonic-Muffel dürfen diese CD in den Regalen liegenlassen.

Dr. Robotnik

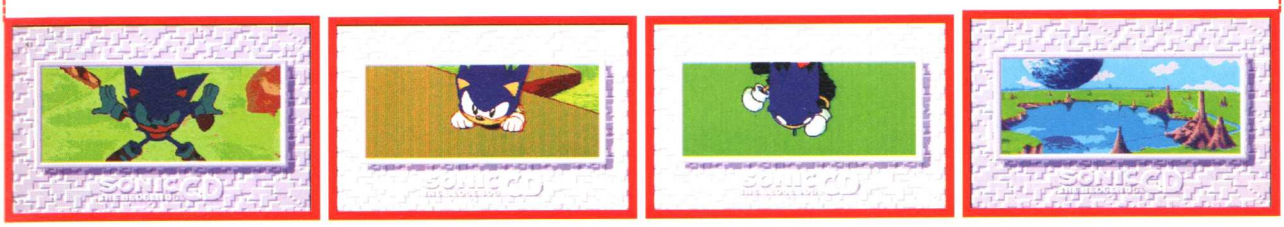
Erzrivale Ivan Robotnik hat in diesem Abenteuer zwar ein paar besonders spektakuläre Auftritte, ist aber immer mit einer Portion Taktik zu besiegen.

System: Mega CD II
Hersteller: Sega
Preis ca.: DM 99,-
Genre: Jump & Run
Levels: 24 (mit den Zeitsprüngen 72)

SEHR GUT!

Der Vorspann

Im Vorspann wird ein längeres Loblied auf Segas flinken Igel gesungen. Über den künstlerischen Wert dieser Arie läßt sich sicherlich streiten, jedoch nicht über die Tatsache, daß die Zeichentricksequenzen technisch nicht voll auf der Höhe sind, da hin und wieder der Animationsfluß unterbrochen wird.



Thunderhawk

Spätestens seit dieses Spiel erschienen ist, weiß die Fachwelt, daß das Mega CD II weitaus mehr kann als nur eine CD drehen. Von Ulf Schneider

Thunderhawk war von Anfang an ein besonderes Projekt. Sega Europa benötigte für die Einführung des Mega CD II unbedingt noch einen Eyecatcher, der die finanzkräftigen Käufer schnell von den technischen Fähigkeiten dieses teuren Spielzeugs überzeugen sollte. Da Segas Zentrale in England sitzt, lag es nahe, daß Core Design die verantwortungsvolle Aufgabe übernehmen sollte. Dieses an sich kleine Softwarehaus mit dem Starprogrammierer Mark Avory an der Spitze erklärte kurzerhand, daß eine kriegerische Flugsimulation wohl das geeignetste Spiel sei, um spektakuläre Zoom- und Rotationseffekte zu präsentieren. Was dann folgte, war eine fast beispiellose Zusammenarbeit beider Firmen und das für lange Zeit bestgehütete Geheimnis von Sega. Core Design hatte (und hat es im Prinzip immer noch) die Gelegenheit, auf Segas reichhaltiges Equipment zurückzugreifen, was sicherlich ein Grund für die hervorragende Qualität ist.

Willkommen bei Merlin!

Zum Spiel: Als Mitglied der Eliteeinheit "MERLIN" dürft Ihr Platz im Cockpit eines AH-73M nehmen. Es handelt sich dabei um den ultimativen Kampfhubschrauber, der in Sachen Bewaffnung und Wendigkeit allen bisherigen Helikoptern bei weitem überlegen ist. Mit diesem geheimen Fluggerät müßt Ihr Euch zu insgesamt zehn globalen Krisengebieten begeben und dort mit großkalibrigen Argumenten wieder für Recht und Ordnung sorgen. Damit das gesamte Spiel den realistischen Touch verliert (und nicht das Interesse der BPS weckt), verlegte man das gesamte Geschehen kurzerhand in die Zukunft, wo solche Kriege nur noch in der virtuellen Welt des Cyberspace statt-

Plus:

Technisches Highlight durch die perfekte Bitmap-Grafik mit unzähligen Zoom- und Rotationseffekten.
Coole Sounduntermalung mit einer furios aufspielenden E-Gitarre.
Tadellose Steuerung und Spielbarkeit.

Minus:

Auf Dauer wird zu wenig Abwechslung geboten.
Schießen, was die Rohre hergeben - so ein Kriegspiel ist sicherlich nicht jedermanns Sache.

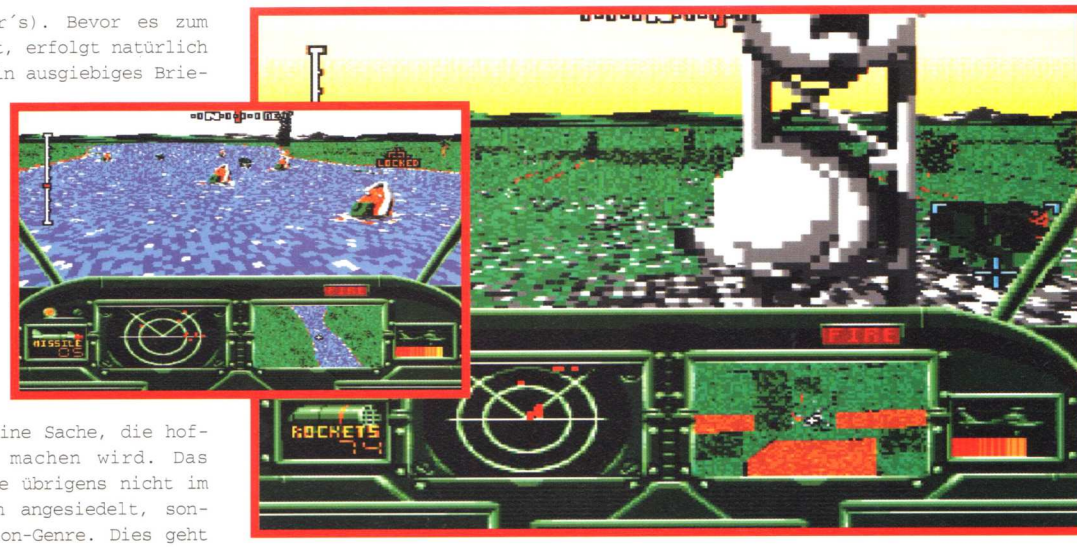
Im Grand Canyon macht das Herumfliegen besonders viel Spaß.

48 Missionen, verteilt auf zehn Einsatzgebiete, gilt es zu bewältigen.

Das Briefing:

Da kommt Spielfilm-Atmosphäre auf: In einem schummrigen Raum erklärt Euch der Einsatzleiter in deutsch, wo sich die Primärziele befinden.

finden (schön wär´s). Bevor es zum Einsatzgebiet geht, erfolgt natürlich zunächst einmal ein ausgiebiges Briefing über die jeweilige Mission. Erwähnenswert ist dabei, daß erstmals auch eine deutsche Sprachausgabe zur Wahl steht, so daß Ihr während des Kampfes Eure Instruktionen immer im klaren Hochdeutsch zu hören bekommt - eine Sache, die hoffentlich Schule machen wird. Das Spiel selber wurde übrigens nicht im Simulationsbereich angesiedelt, sondern klar im Action-Genre. Dies geht



Die flüssige Bitmap-Grafik ist die reinste Augenweide.

Der Vorspann:

Das heizt ein: Von rockigen Klängen begleitet, fliegt ein Helikopter über eine Wüstenlandschaft und zerstört schließlich ein paar militärische Fahrzeuge. Wie das Spiel selber: technisch perfekt.

schon aus der relativ simplen Steuerung hervor: Mit Taste B sucht Ihr Euer Waffensystem aus, wobei Ihr die Wahl habt zwischen der Bordkanone, Lenkwaffen sowie durchschlagenden Raketen. Die beiden letzten Waffensysteme stehen Euch allerdings in einer Mission begrenzt zur Verfügung, so daß eine Rationierung ratsam ist. Mit Knopf A werdet Ihr sicherlich das meiste Vergnügen haben, denn er sorgt für den Abschuß Eurer Todbringer. Mit Taste C und der entsprechenden Joystickbewegung wird schließlich die Flughöhe bestimmt, wobei ein Fliegen auf "Grashöhe" empfehlenswert ist, da

Ballern, was das Zeug hält!

Raketen und Lenkwaffen hinterlassen nach dem Abschuß dicke Rauchschwaden und erzeugen bei Treffern fette Explosionen.

Ihr auf diese Weise nicht vom Radar erfaßt werdet. Die Aufgabe bei jeder Mission ist auf dem Papier ziemlich simpel: Es gilt in erster Linie, sämtliche "Primärziele" zu zerstören, um anschließend wieder unversehrt das Einsatzgebiet verlassen zu können. Natürlich besitzt auch der Feind ein beachtliches Waffenarsenal in Form von Panzern, Schiffen oder auch Flugzeugen, so daß ein Flug über dem Krisenherd keinem Spaziergang gleicht. Doch glücklicherweise verfügt Euer High Tech-Helikopter über ein vollautomatisches Zielsystem, das sich sofort an jedes auftauchende Objekt

System: Mega CD II
Hersteller: Core Design/Sega
Preis: ca.: DM 99,-
Genre: Shoot´em Up
Levels: 48

SEHR GUT!

"festklammert". Somit beschränkt sich Euer kriegerisches Handeln oftmals nur auf den rechtzeitigen Abschuß einer Rakete. Außerdem sorgt ein spezieller Kompaß dafür, daß Ihr stets Kurs auf die Primärziele haltet. Diese Vereinfachungen tun dem Spiel gut, da Ihr Euch dadurch besser auf die perfekt scrollende Bitmap-Grafik und die passenden rauhen Gitarrenklänge konzentrieren könnt. Damit Ihr an einer längerfristigen Fliegerkarriere basteln dürft, könnt Ihr nach jeder erfolgreich absolvierten Mission den Spielstand im Backup-Booster sichern.

PS: Core Design hat mit Battlecorps und vor allem Soulstar schon wieder zwei neue potentielle Hits in der Pipeline.

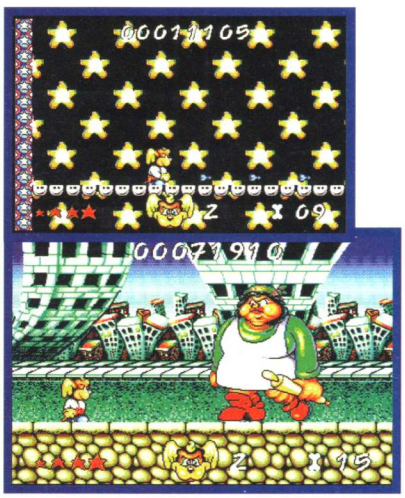
Fazit:

Dieses Spiel ist der eindrucksvolle Beweis dafür, daß das CD-ROM den Mega Drive-Besitzern tatsächlich völlig neue Dimensionen eröffnet, wenn der Hersteller sich nur richtig bemüht. Thunderhawk stellt ganz klar die technische Meßlatte dar und überzeugt zudem auch spielerisch durch seine Durchdachtheit. Schade nur, daß Core Design außer grafischen Veränderungen keine neuen Ideen einbrachte. 48 Level lang wird ausschließlich geballert, das ermüdet auf Dauer etwas. Endgegner oder Rettungsaktionen hätten dem Spiel sicherlich sehr gut getan. Trotzdem: Das derzeit beste Argument, sich ein Mega CD II zuzulegen.

Wonderdog

Ein wahrlich tierischer Held war einer der ersten Stars auf dem Mega CD. Von Ulf Schneider

Wonderdog ist ein Spiel mit einer Hintergrundstory; 1992 entwickelte der Unterhaltungskonzern JVC in Zusammenarbeit mit Sega das sogenannte "Wondermega". Dieses rein japanische, rund DM 1.500,- teure Yuppie-Spielzeug stellt eine Mega Drive/Mega CD-Kombination dar, wobei lediglich im Soundbereich eine dezente Veränderung vorgenommen wurde (Karaoke-Funktion). Da JVC dieses Gerät nicht "nackt" in die Regale stellen wollte, brauchte man noch ein beigelegtes Spiel als Aushängeschild für dieses Gerät. Diese Aufgabe übernahm Core Design, die sich mit dem so entstandenen Titel Wonderdog für weitere CD-Projekte (Thunderhawk) empfohlen haben.



Held von Planet K9

Eine wahrhaft rührselige Geschichte im Stile von Superman liegt diesem CD-Spiel zugrunde. Der ausschließlich von Hunden bewohnte Planet K-9 sieht schlechten Zeiten entgegen, da eine Horde von wildgewordenen Pitbullys plötzlich die Herrschaft übernommen hat. Doch die friedlichen Hunde haben noch einen Trumpf im Ärmel; nicht Chappi, nein, das "Wonder"-Serum, das einem Bello überhundliche Kräfte verleihen soll, könnte ihre letzte Rettung sein. In letzter Minute gelang es den friedlichen Hunden noch, einem Welpen dieses Serum zu injizieren und mittels eines Knochen-Raumschiffes auf den Planeten Erde zu schicken. Hier hat dieser sogenannte "Wonderdog" im Laufe der Zeit erstaunliche Fähigkeiten entwickelt und ist nun bereit, die Pitbully-Armada zurückzuschlagen.

Wonderdog ist ein Jump & Run-Spiel in Reinkultur, wobei Core Design auch auf Action großen Wert gelegt hat. So verfügt Wonderdog nicht nur über grandiose Sprungfähigkeiten, sondern auch noch über einen Sternenstrahl, der sämtliche lästigen Vierbeiner aus dem Weg räumt. Auch geschwindigkeitsmäßig hat der kleine Kläffer einiges auf dem Kasten, denn sobald Ihr auf Taste B drückt, düst der Pixel-Hund los und kann auf diese Weise auch größere Hindernisse überwinden.

Fazit:

Zu diesem Spiel paßt das Prädikat "einfach süß". Core Design hat hier eine Horde von Knuddel-Sprites produziert, die ihresgleichen sucht. Auch die Soundkulisse überrascht mit Kompositionen, die schnell ins Ohr gehen und förmlich zum Mitpfeifen einladen. Technische Spielereien wird man bei Core Designs Erstlingswerk zwar noch vergebens suchen, doch dafür erhält der Spieler eine rundum gut spielbare CD, die ruhig etwas schwieriger sein dürfte.

Der Vorspann

Sicherlich die mit Abstand süßeste Einleitung zu einem Spiel. Schade nur, daß die Comic-Grafiken alle paar Sekunden eine Verschnaufpause einlegen, doch dies lag sicherlich noch an der mangelnden Erfahrung der Programmierer. Der Vorspann wurde übrigens nachträglich auf die CD gebannt und stammt wohl von Sega Amerika.

System: Mega CD II
Hersteller: Core Design/JVC
Preis ca.: DM 119,-
Genre: Jump & Run
Levels: 19

GUT!

Plus:

- Gutes Leveldesign.
- Relativ umfassend.
- Putziger Vorspann.
- Schöne Hintergrundmelodien.

Minus:

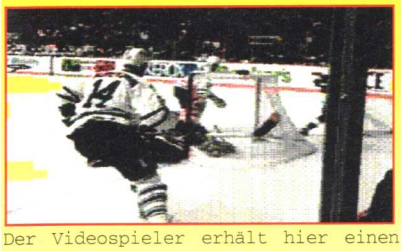
- Im Spiel selber wird kaum CD-Qualität geboten.
- Für Profis sicherlich viel zu einfach.

NHL Hockey´94

"Silberne" Zeiten für alle Sportfreaks: EA setzt sämtliche preisgekrönten Module aus der "EA Sports"-Reihe um. Von Ulf Schneider

Daß EA gute Sportspiele produzieren, weiß wohl jeder. Daß sie in Amerika die absolute Nummer 1 sind, wissen sicherlich einige, daß sie aber entscheidenden Anteil am Erfolg des Mega Drive haben, wohl nur die wenigsten. Der Grund für den Erfolg liegt in erster Linie in dem Namen John Madden. In Amerika ist diese Trainerlegende so bekannt wie hierzulande der "Kaiser" Franz. 1991 erschien die erste Version der bahnbrechenden American Football-Simulation und die amerikanischen Videospieler waren sofort schier aus dem Häuschen. Obwohl es keine offiziellen Zahlen gibt, kann man sicher sein, daß sich die Verkaufszahlen des "Genesis" (so der amerikanische Name des Mega Drives) gerade durch dieses Spiel sprunghaft verbessert haben und so Sega zum Konkurrenten Nintendo aufschließen konnte. Noch heute hat Big "N" übrigens schwer an Segas 16 Bit-Vorsprung zu knabbern, denn aktuelle Analysen räumen Sega in Amerika einen Marktanteil von rund 65% ein.

Der Vorspann:



Der Videospieler erhält hier einen guten Anschauungsunterricht durch zahlreiche Filmsequenzen aus der NHL. In technischer Hinsicht fällt bei diesem Vorspann besonders auf, daß die Filmsequenzen den ganzen Bildschirm ausfüllen, so daß sie sicherlich 80-90% des Speicherplatzes einnehmen.

Ron Barr:

Laber, laber: Zu jedem Spieler weiß Reporter Ron Barr eine Geschichte zu erzählen. Die meisten Spieler dürfte diese Informationsflut wohl kaum interessieren.

Positiv:

Mitreißende Eishockey-Simulation mit perfekter Steuerung.
Packender Vorspann mit vielen Filmsequenzen.
Digitale Zuschauerkulisse steigert die Atmosphäre zusätzlich.

Negativ:

Bis auf die neue Sounduntermalung und den langen Vorspann gibt es keine Veränderungen gegenüber der Modul-Version.

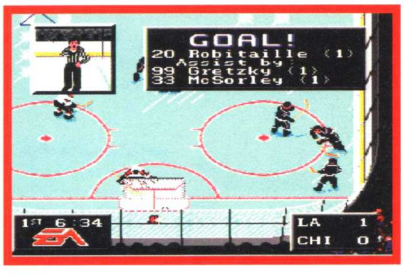
System: Mega CD II
Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca.: DM 119,-
Genre: Sportspiel
Levels: -

SEHR GUT!

Nicht minder erfolgreich sind auch EAs Eishockey-Simulationen, die mit NHL Hockey ´94 bereits in die dritte Generation gegangen sind. Wie bei John Madden Football stellt dieses Sportspiel die konkurrenzlose Referenz in Sachen Eishockey dar, was in erster Linie an der unglaublich realistischen Steuerung liegt. Obwohl es sicherlich Möglichkeiten gegeben hätte, traute sich EA (vielleicht auch aus Kostengründen) nicht an eine spielerische Überarbeitung heran. Stattdessen wurde gelegentlich das Umfeld dem Speicher-Riesen angepaßt. Als erstes bot sich natürlich ein opulenter Vorspann an. Hier verwendete EA zum großen Teil bildschirmfüllende Filmsequenzen aus der NHL Liga, was zusammen mit der rockigen Musik eine ungeheure Motivation bewirkt. Desweiteren darf Sportreporter Ron Barr seinen Berg an Informationen jetzt auch mündlich vortragen - nun ja, wen´s interessiert... Logischerweise wurden sämtliche Musikstücke noch einmal in CD-Qualität eingespielt, wodurch die einzelnen Tracks natürlich viel frischer klingen. Die

Wagemutige Spieler dürfen die Geschicke des Torwarts auch selber in die Hand nehmen.

beste Verbesserung kommt jedoch während des Spiels zum Tragen; von der CD johlt ununterbrochen eine Zuschauermenge dem Geschehen auf dem Eis zu, so daß man wirklich von einer Live-Atmosphäre sprechen kann. Der 4 Way Play-Adapter sowie der spielstandsichernde Backup-Booster runden den positiven Gesamteindruck ab.



Tore müssen bei dem dritten Update fast immer herausgespielt werden.

Fazit:

Mega CD II-Besitzer ohne NHL Hockey ´94 dürfen sich auf dieses Eishockeyfest freuen, NHL Hockey ´94-Besitzer ohne CD-ROM hingegen brauchen nicht neidisch zu werden, da die Veränderungen eh nur marginaler Natur sind.

Puggsy

Alle Spieler, die schon immer wissen wollten, was ein "T.O.I."-System ist und Gefallen an originellen Sprites finden, sollten sich einmal an diesem Spiel versuchen. Von Ulf Schneider

Die Grafik begeistert durch die geschmackvolle Farbwahl und die vielen Details.

Die Karte: Wie bei Super Mario World könnt Ihr sämtliche Abschnitte immer wieder neu erkunden.

Die Gebrauchsanweisung foltert den Leser diesmal nicht mit einer ewig langen und sowieso an den Haaren herbeigezogenen Hintergrundstory. Das braucht sie auch nicht, denn der technisch einwandfreie und sehr beeindruckende Vorspann klärt den Spieler schon im Vorfeld auf, worum es geht. Puggsys Raumschleuder wurde hinterhältigerweise von einem schiffähnlichen Objekt angeschossen, so daß er auf einem fremden Planeten notlanden mußte.

Was ist das Ziel?

Das anvisierte Ziel ist somit klar: Helft Puggsy bei seiner Suche nach dem Raumschiff. Schon auf dem Modul sorgte dieses grafisch ansprechende "Jump & Think"-Spiel für Aufsehen. Positiverweise gaben sich die Programmierer bei dieser CD-Umsetzung sehr viel Mühe und spendierten der CD neben dem Vorspann noch eine Fülle von neuen Zwischengegnern.

Zum Spiel:

Im Gegensatz zu anderen Sprite-Helden gehört Puggsy zu der schwerfälligen Sorte. Daher muß er mangelnde Wendigkeit durch seine gehobene Intelligenz wettmachen. Gut trainierte graue Zellen braucht er auch, denn bevor Puggsy einen Abschnitt wieder verlassen darf, muß er immer mehrere Aufgaben erledigen. Hier kommt das sogenannte System der "totalen Objekt-Interaktion" zum Tragen. Dieser hochgestochene Begriff bedeutet im Prinzip nichts

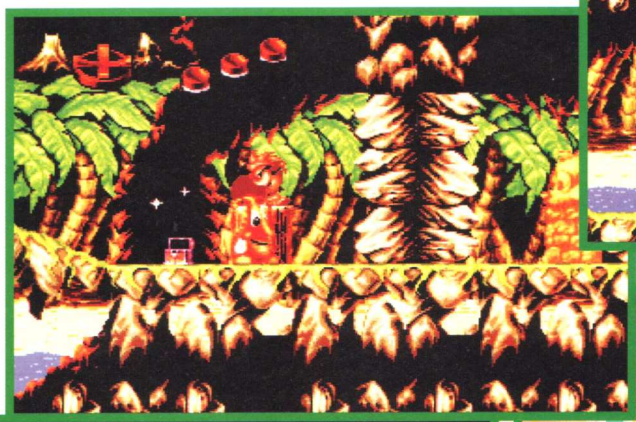
Der Vorspann

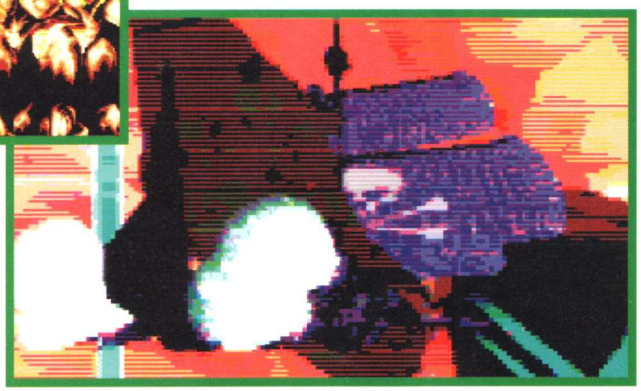
So soll es sein: Ohne merkliche Nachladezeiten und in schönster Computergrafik wird dem Spieler hier sicherlich einer der schönsten Vorspänne auf dem Mega CD II präsentiert.

Fazit:

Was für ein Vorspann! Da wird die Lust zum Spielen gleich doppelt so groß. Allerdings wäre Puggsy CD auch ohne den Vorspann nach wie vor ein toller Titel, da er sich durch seine blendende Technik (coole Musik) und das "etwas andere" Spielprinzip wohltuend von der Masse abhebt. Bemerkenswert sind zudem die vielen tollen Zwischen- und Endgegner, die allesamt Zoom- oder Rotationseffekte bieten. Insgesamt ein Spiel für Genießer.

weiter, als daß Puggsy Gegenstände aufnehmen kann und sie sinnvoll einsetzen muß. Zum Beispiel: In einem Abschnitt fehlt einer Papageien-Statue der Schnabel, also müßt Ihr einfach nur den besagten Gegenstand wiederfinden und zur Statue zurückbringen. Weitere beliebte Gegenstände sind beispielsweise Pistolen, Fässer oder ein Schutzschild. Natürlich werden die Rätsel im Laufe des Spiels immer komplexer, so daß später auch abgebrühte Spieler schwer ins Grübeln kommen werden. Bei dem speziellen Item-System sollte noch ein kleiner Gag erwähnt werden: Wenn Ihr mit einem Gegenstand in der Hand den Abschnitt verlaßt, erhaltet Ihr je nach Item entweder Bonuspunkte oder im Falle eines Herz-Items sogar ein Freileben. Bei der Spielstandsicherung könnt Ihr bei diesem CD-Titel sogar wählen: Entweder vertraut Ihr dem Backup-Booster Euren Spielstand an oder Ihr notiert Euch einfach das jeweilige Paßwort.





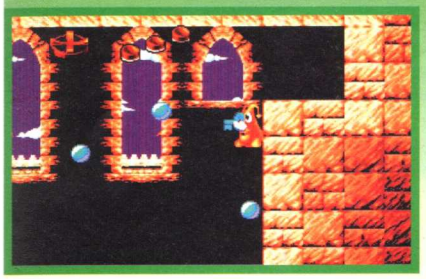
Im Wasser kann sich Puggsy mehr schlecht als recht bewegen.

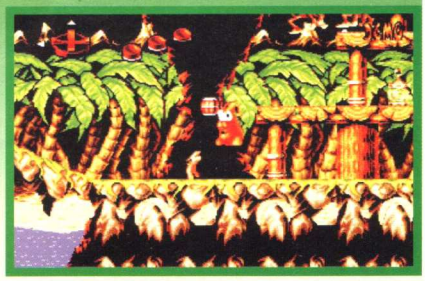
System: Mega CD II
Hersteller: Sega
Preis: ca.: DM 119,-
Genre: Jump & Run
Levels: 8 (mehrfach unterteilt)

SEHR GUT!

Die Items

Die Pick Ups sind sicherlich mit das wichtigste in diesem Spiel, denn nur der richtige Umgang mit den vielen Gegenständen führt zum Erfolg.





Plus:

- Ungewöhnliche Spielidee.
- Sehr detaillierte Grafiken.
- Toller Vorspann.

Minus:

- Steuerung nicht immer ganz einwandfrei.
- Für Liebhaber von actionreichen Jump & Run-Spiellenn sicherlich nicht geeignet.

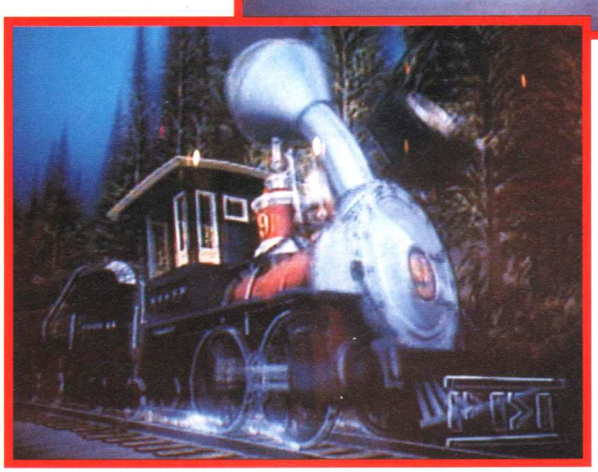
Project Reality

Way Past Cool, so der Claim des Gemeinschaftsprojektes von Nintendo und Silicon Graphics. Mit Project Reality will man die Videospielunterhaltung neu definieren. Von Uwe Kraft

Nintendo, weltweiter Marktführer im Videospielbereich, feilt an den letzten Feinheiten ihres 64 Bit-Geräts, das zuerst 1994 in die Spielhallen und 1995 in den Heimbereich kommen soll. Gemeinsam mit der US-Firma Silicon Graphics wurde eine revolutionäre Spielekonsole entwickelt, die an den vorangegangenen Erfolg des japanischen Unterhaltungsriesen anknüpfen soll.

Die jährlichen Zuwachsraten der Branche haben dem Erfolgsunternehmen aber auch einige Konkurrenten beschert. Nicht zuletzt die Filmindustrie, die in den vergangenen Jahren höhere Umsatzeinbußen hinnehmen mußte, sondern auch schon längst totgesagte Firmen wie Atari melden sich auf dem Videospielmarkt zurück. Aber auch Unternehmen wie Sony und Matsushita wollen vom Unterhaltungsmedium der 90er profitieren. Als ein wichtiger Faktor für den Erfolg einer Konsole wären da die technischen Spezifikationen zu nennen, neben Datenträger, Preis und der Qualität der Spiele. Wie heißt es so schön: Software sells Hardware. Und Nintendo hat auch diesmal wieder gute Karten, um beim Milliarden-Poker zu bestehen.

Noch unklar ist, ob das zur Zeit wohl am besten geheimgehaltene Projekt mit vier R 4400 MIPS Prozessoren (150 MHz) oder mit nur einem Hauptprozessor, der von Custom Chips entlastet wird, ausgestattet ist. 3D-Grafik mit 100.000 Polygonen/sec. und 3D-Texture Mapping in Echtzeit sowie Sound in CD-Qualität sorgen für die nötige Performance. Namhafte japanische Halbleiter-Fabrikanten wie Toshiba, NEC und Sharp, die Nintendo schon bei den Game & Watch-Spielen mit Chips beliefertem, sollen die MIPS-Entwicklung kostengünstig produzieren. MIPS, das Tochterunternehmen von Silicon Graphics, ist übrigens einer der führenden Chip-Entwickler der Welt. Als bestes Beispiel für die Leistungsfähigkeit der MIPS-Entwicklungen kann man Steven Spielbergs-Kassenschlager Jurassic Park anführen. Mit sündhaft teuren Silicon Graphics-Workstations wurden wichtige Special-Effects realisiert. Aber auch in der Werbebranche haben sich die High End-Produkte der Kalifornier längst etabliert.



Als Datenträger hat man sich bei Nintendo vorerst für die sogenannte Mega Memory Cartridge-Technologie entschieden. Auf diese mit Silizium beschichteten Chips passen bis zu 400 MBit an Daten, die eine wesentlich schnellere Zugriffszeit als die der CD besitzen. Aber nicht nur die Geschwindigkeit war meiner Ansicht nach das ausschlaggebende Kriterium für die Wahl der Cartridge, sondern die immensen Entwicklungskosten und das große Entwicklungsteam, das man für eine CD-Produktion benötigt. Dies hätte auch eine Monopol-Schwächung Nintendos zur Folge gehabt, denn der gewinnträchtigste Bereich, die Modulproduktion, wäre dank CD in die Hände der Softwarehäuser gefallen. Der Anschluß für ein zukünftiges CD-ROM-Laufwerk ist jedoch vorhanden.

Erste namhafte Firmen wie Konami, Capcom, Namco, Hudson Soft, Electronic Arts und Square Soft, die bereits an Final Fantasy 7 (126 MBit) programmieren, haben sich schon als Lizenznehmer verpflichtet. Aber auch Silicon Graphics will unter dem Label Game Ware für nötigen Spiele-Nachschub sorgen.

Als Trendsetter im Spielesektor werden zweifelsohne rasante 3D-Spiele ihren Einzug finden. Vielleicht ist mit Project Reality ein 3D-Mario realisierbar.

"Die Wahl, die wir zu treffen hatten, hieß nicht Modul oder CD, sondern Silizium oder Magneto-Optik. Wenn es auf Geschwindigkeit ankommt, übertrifft ein Modul mit Silizium-Chips jedes andere Speicherformat, auch die CD."

Peter Main
(Nintendo of America)

Geballte Ladung zum Einsteigen

AMIGA™ 1200

DESKTOP DYNAMITE

- farbenprächtig • grafikstark "Deluxe Paint IV (AGA)"
- textsicher • rechnerschnell "Digita Wordsworth"
- umfangreich • leistungsstark "Dennis", "Oscar"

Das vielseitige Komplett-Paket für pfiffige Kreative am Computer! Für leistungsstarke Text- und Grafikarbeit, Animation und Unterhaltung. Starke Spiele für Training, Tempo und Talent! Einfach reinschauen und loslegen! Jetzt im Handel.

Commodore

Amiga CD32

Nach wie vor gehört Commodore zu den bekanntesten Marken in Deutschland, auch wenn die Marktanteile schon längst nicht mehr an die gloriosen C64-Zeiten erinnern können. Kann sich der Ex-Gigant im Konsolenmarkt etablieren? Kommt es wieder zum Kampf zwischen Commodore und Atari? Wir beleuchten Past, Present und Future!

Von Hans Ippisch

Der Amiga kann auf eine lange Geschichte zurückblicken. Wir blicken zurück: Veteranen können sich sicherlich noch an das ewige Duell zwischen Commodore und Atari erinnern, das mit dem VC 20 und Atari 600 XL begann. Diese damals einzigartigen Computer mit 8 (VC20) beziehungsweise 16 KByte (600XL) waren 1982 am Zenit ihrer Bedeutsamkeit angelangt. Atari präsentierte mit dem 800 XL den ersten 64 KByte Heimcomputer, der zu Beginn auch von vielen als das Top-Gerät angesehen wurde. Als Commodore mit dem C64 nachzog, schien es zunächst auch ein aussichtsloser Kampf gegen Atari zu werden. Wie wir heute wissen, hatte Commodore am Ende die Nase eindeutig vorne. Als das Rennen an der 8 Bit-Front im Heimcomputermarkt gerade in die letzte Phase trat, präsentierte Atari als erste Firma einen 16 Bit-Computer, der ihrem Schlagwort "Power Without the Price" gerecht wurde. Der Atari ST war ein wirklich tolles Gerät, das Commodore noch Probleme bereiten sollte. Interessanterweise war Atari-Boß Jack Tramiel vorher Chef von Commodore. Als sich Commodore nicht in eine Art Familienbetrieb umwandeln ließ, kaufte er kurzerhand den angeschlagenen Videospiele-Riesen mit dem großen Namen, um ihn wieder auf Vordermann zu bringen.

Specs:

CD 32

PROZESSOR: 32 Bit, Motorola 68020, 14 MHz, 2 Grafikzusatzchips

GRAFIK: max. 800x600 Pixel, max. 256.000 Farben gleichzeitig, insgesamt 16,7 Mio. Farben

SOUND: Vier-Kanal-Stereosound, vier 8 Bit-D/A-Wandler, 16 Bit-Audio-CD
CD-ROM: Toplader, Double Speed, 300 KByte/ Sekunde

PREIS: ca. DM 600 mit Wing Commander, Dangerous Streets, Diggers, Oscar

ERHÄLTLICH: Tastatur, MPEG-Modul

Plus:

Dank Amiga-Hardware exzellente Unterstützung durch die Softwarehersteller, erstklassiges Preis-Leistungs-Verhältnis, MPEG-Modul erhältlich, erweiterbar zum Computer.

Minus:

Billiges Plastikgehäuse, noch zu wenige spezielle CD 32-Titel.

Die Firma Amiga

In Windeseile mußte Commodore natürlich reagieren, um Atari nicht einen zu großen Vorsprung zu lassen. Glücklicherweise hatte eine kleine amerikanische Firma namens Amiga gerade einen gleichnamigen 16 Bit-Computer entwickelt, der ursprünglich als reine Konsole ausgelegt war. Leider hatten sie nicht die finanziellen Möglichkeiten, dieses Gerät auf dem Markt zu etablieren, und so kam Commodore gerade zum richtigen Zeitpunkt und kaufte die Firma samt Mann, Maus und Megacomputer auf. Die Konsole wurde zu einem Computer, und ein Atari ST-Konkurrent war geboren worden. Zunächst hatte Commodore Deutschland einige Probleme, den A1000 zu etablieren und es sah auch ganz danach aus, daß dies auch nicht mehr gelingen würde. Alwin Stumpf, der damalige Chef, verstand es allerdings mit einer hervorragenden Produktpolitik wieder einmal, den Vorsprung von Atari auf-

zuholen. Mit dem Massenprodukt A500 und der größeren Variante A2000 gelang dem Amiga schließlich der große Durchbruch. Er wurde in Deutschland und England bis zum Ende der 80er Jahre zum marktführenden Heimcomputer, während der Atari ST in der Versenkung verschwand. Interessanterweise wurden ST-Produkte mittlerweile aus dem Katalog des Großhändlers Rushware gestrichen, während der C64 und das Atari VCS 2600 noch enthalten sind. Nach dem Weggang von Alwin Stumpf, der ironischerweise Geschäftsführer von Atari Deutschland wurde, geriet Commodore in den Jahren 1990, 1991 und 1992 jedoch kräftig ins Wanken. Der Umsatzgigant C64 baute kräftig an, die PC-Geschäfte liefen äußerst mäßig und der Abverkauf des Amigas alleine reichte nicht aus, um der hohen Kosten Herr zu werden. Außerdem erwies sich das CDTV als ausgewachsener Flop. Im Nachhinein läßt sich jedoch festhalten, daß das CDTV seiner Zeit voraus war, es handelte sich dabei nämlich um das erste echte CD-ROM-Gerät. Als 1992 der A1200 und A4000 eingeführt wurden, sah es zunächst immer noch sehr düster aus.

Stumpf strikes back!

1993 kehrte der Hanseate Alwin Stumpf jedoch wieder an seine alte Wirkungsstätte zurück und das Blatt begann sich wieder zu wenden. Die PC-Reihe wurde ganz gestrichen, denn dort blieb das Geld hängen, das der Amiga einbrachte. Endlich gelangte man auch bei Commodore zu der Ansicht, daß der Amiga nur über die Definition "Spielecomputer" zum großen Verkaufsrenner werden kann. Sicherlich sind A3000 und A4000 prächtige Geräte, die einen Vergleich mit Macintosh und PC nicht scheuen müssen, jedoch kann man mit ihnen keine großen Marktanteile, geschweige denn die Marktführung, erreichen.

Coming Up

Rise of the Robots

Mit einer ganz neuen Technik wurde dieses ultimative Beat ´em Up ausgestattet. Die mächtig beeindruckenden Figuren können sich um die eigene Achse drehen, die Backgroundgrafiken wurden von Architekten gestaltet und neue Kampftechniken sollten für Aufsehen sorgen. Ist dies das ultimative CD 32-Spiel für Action-Freaks?

TFX

Auf PCs wurde Oceans Action-Flugsimulation zu einem durchschlagenden Erfolg, und DID-Entwicklungschef Martin Kenwright prophezeite uns, daß die CD 32-Version die beste werden wird. Sollte nach Microcosm wieder einmal die CD 32-Version die Konkurrenzversionen in die Tasche stecken?

Rebel Assault

Und es kommt doch! Nach wie vor dementiert LucasArts eine CD 32-Version dieses Star Wars-Knüllers, doch Englands Commodore-Chef fuhr höchstpersönlich zur Skywalker-Ranch, um die CD 32-Lizenz für dieses Spiel zu ergattern. Wir hoffen und bangen, doch zu Weihnachten könnte es soweit sein!

Day of the Tentacle

Und noch ein LucasArts-Spiel befindet sich auf der Liste der möglichen CD 32-Spiele bis Weihnachten. Angeblich wurde dieser humoristische Actionknüller zusammen im Paket mit Rebel Assault gekauft. Wir versehen diesen Titel hier noch mit einem Fragezeichen, denn offizielle Bestätigungen waren weder von Commodore noch von LucasArts zu bekommen.

Theme Park

Wenn sich Bullfrog an die Umsetzung einer Spielidee macht, dann kommt dabei in der Regel Hervorragendes heraus. In den letzten Jahren schufen sie immerhin Populous I & II, Powermonger und Syndicate. Theme Park entführt den Spieler in einen gigantischen Rummelplatz nach Disney World-Muster, auf dem man für einen reibungslosen Ablauf sorgen muß.

Außerdem!

Magic Carpet:
Bullfrogs Flug auf dem fliegenden Teppich.

Jurassic Park:
Spielbergs Dinohit dank Ocean im CD-Format!

Turrican 3:
Die aufgepeppte Version des Actionknüllers.

No Second Prize:
Das blitzschnelle Motorradrennen.

Dune:
Zauberhaftes Adventure zum Film "Der Wüstenplanet".

James Pond 3:
Millenniums Vorzeige-Charakter zum Dritten.

Gunship 2000:
MicroProse-Simulationsklassiker im AGA-Gewand.

F1 Grand Prix:
Die Formel 1-Simulation von Geoff Crammond.

Die Werbung war nun wesentlich zielgruppenorientierter, was den A1200 entgegen der Erwartung von so manchem Experten zum Renner machte. Rund 200.000 verkaufte Einheiten in Deutschland sprechen für sich. Daß mit Alwin Stumpf neuer Wind bei Commodore zu wehen begann, sah man schließlich im September 1993. Commodore präsentierte nämlich die erste reinrassige 32 Bit-Konsole, die zudem mit dem CD-ROM-Medium ausgerüstet wurde. Wieder einmal mußte sich Commodore die schlimmsten Visionen anhören:
Gegen Sega und Nintendo können Sie nie konkurrieren!
Nach dem CDTV folgt nun mit dem CD 32 der nächste Riesenflop!
Niemand wird dieses System unterstützen!
So lauteten die ganzen Vorurteile, die man sich bei der Markteinführung anhören mußte. Dabei ging Commodore erstmals sehr Unterhaltungssoftware-orientiert vor. Als der A1200 fertiggestellt worden war, wurden englische Softwarehäuser gefragt, welche Hardware sie sich von Commodore wünschen. Das Ergebnis war eben eine auf dem A1200 basierende Konsole mit CD-ROM-Laufwerk, die preislich mit der Konkurrenz mithalten kann. Commodore erfüllte diese Wünsche perfekt, und so kommt es, daß sechs Monate nach der Markteinführung fünfzig Titel verfügbar sind. Auch wenn es größtenteils die Original-Amiga-Spiele sind, die einfach nur auf CD gepreßt wurden, sie sind für den neuen CD 32-Besitzer in der Regel unbekannte Titel, die außerdem noch rund 60 Mark weniger kosten als Nintendo- oder Sega-Module.
Mit 25.000 verkauften Einheiten in Deutschland kann man sicherlich nicht ganz zufrieden sein, doch mit Titeln wie Microcosm, Prey oder Pirates! Gold, die alle erst in den letzten drei Monaten erschienen sind, steht nun einem Durchbruch nichts mehr im Wege. Außerdem muß man sich vor Augen halten, daß vom CDTV während der gesamten Laufzeit nur rund 25.000 Stück abgesetzt wurden. Mit MPEG-Modul und A1200-CD-ROM-Laufwerk im Rücken stehen nun die Commodore-Aktien wieder unter günstigem Licht. Die nächsten sechs Monate werden zeigen, was aus dem CD 32 wird.

Fazit:

Langsam aber sicher kann sich Commodore auf dem Konsolenmarkt zu einem ernstzunehmenden Konkurrenten für Sega und Nintendo entwickeln. Die technischen Fähigkeiten werden durch Titel wie Microcosm oder Rise of the Robots eindrucksvoll bewiesen und das Preis-Leistungs-Verhältnis ist ohne Zweifel erstklassig. Rund fünfzig Titel sind derzeit (Mitte März) erhältlich und bis zum Juli werden es rund 100 Stück sein. Die Spiele kosten im Schnitt nur rund DM 70, womit man der Modul-Konkurrenz deutlich voraus ist. Wer eine Konsole zum Spielen sucht, die auch für die neue Spielegeneration gewappnet ist, ist derzeit mit dem CD 32 sehr gut beraten. Solange der Jaguar nicht mit CD-ROM ausgeliefert wird, das 3DO das doppelte kostet, Nintendo und Sega nicht handeln und sich die Spiele der CD-Konkurrenz an zwei Händen abzählen lassen, wird sich daran auch nichts ändern. Dank der weitverbreiteten Amiga-Computer ist die Softwareunterstützung auch langfristig gesichert, denn es bereitet keinerlei Probleme, diese Titel in das CD 32-Format zu bringen.

Belgien bfr 123,- Dänemark dkr 23,- Frankreich FF 20,- Griechenland Dr 820,- Luxemburg Lfr 123,- Niederlande hfl 6,70 Österreich öS 45,- Schweiz sfr 5,90- Spanien ptas 460,- Italien Lit 5,500

AMIGA Games Discs & Mag

4/94

4 398336 205906

DM 5,90

COMPUTEC VERLAG

CD 32, A500, A1200

JETZT NEU!

TIPS & TRICKS zum Sammeln!

32 Seiten

CD 32

WING COMMANDER
Der Action-Klassiker

A 500

BUBBA´N´STIX
Nettes Jump & Run.

A 1200

GUNSHIP 2000
Schneller, besser.

JETZT im Handel erhältlich!

MICROCOSM

Test und Poster zum CD 32-Hammer!

35 REVIEWS

Brian The Lion, Puggsy, Perihelion, Software Manager, Dennis, Oscar, Fatman, Arcade Pool, Genesia, Hyperion, Missiles Over Xerion, Stratagem, Star Dust u.a.

Pirates! GOLD

Ein Golden Oldie! Das CD 32 fällt unter die (See-)Räuber! MicroProse feiert sein Debüt mit einem dicken Kanonenschlag: Mit Pirates! GOLD, der Neuauflage des Strategie-Handels-Action-Klassikers Pirates!, befindet sich einer der ganz großen Hersteller an Bord von Commodore.

Auf den sieben Weltmeeren darf man umherschippern.

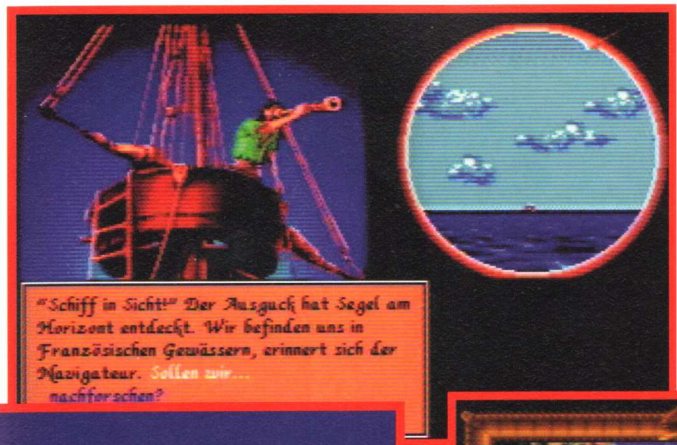
Nachdem das grafisch und akustisch auf Hochglanz polierte Kult-Spiel bei den PC-Freibeutern große Beachtung fand, dürfte es auch auf CD reißenden Absatz finden. Dafür gibt es einige gute Gründe: Während die PC-Variante "nur" hochauflösende Standbilder bietet, läßt unser Testkandidat bereits beim Intro den Unterkiefer vor Staunen herunterklappen: Aufwendige Animationen, die in dieser Qualität und Quantität nur auf CD möglich sind, lassen bereits erahnen, welche grafischen Höhenflüge im weiteren Verlauf auf den Nachwuchs-Störtebeker vor dem Monitor warten.

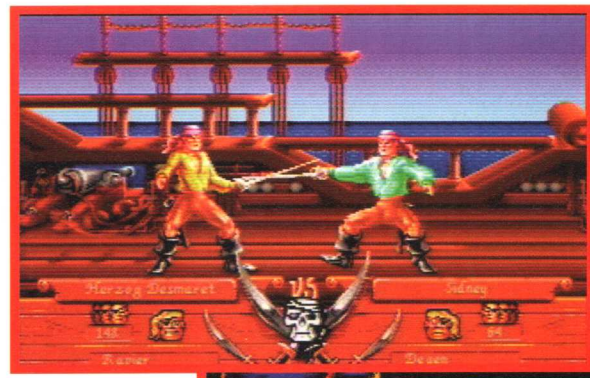
Bevor Du in See stechen darfst, müssen allerdings einige Vorarbeiten erledigt werden. Der Jungkapitän braucht zunächst einen furchteinflößenden Namen, wählt sein Heimatland und bestimmt eine herausragende Fähigkeit (z. B. Fechten oder Navigation). Auch die Epoche und der Schwierigkeitsgrad dürfen frei gewählt werden. Wer kein neues Spiel beginnen möchte, darf sich alternativ eine von insgesamt sechs verschiedenen Expeditionen aussuchen.

Anschließend kann das aufregende Piratenleben beginnen. Mit Deiner anfangs noch sehr kleinen Nußschale kannst Du die gesamte Karibik bereisen. Nicht nur Sturmböen, Gewitter und Sandbänke können Dir dabei viel Ärger bereiten, auch Meutereien stehen auf der Tagesordnung. Trifft man auf ein anderes Schiff, kann man es entweder angreifen oder zunächst erkunden. Da sich auf dem Meer noch anderes Gesindel herumtreibt, kommt es meistens zu einer kleinen Auseinandersetzung. Dann sollte man das eigene Schiff schnell in eine günstige Position bringen und das fremde Boot mit Kanonensalven bombardieren. Am unteren Bildschirmrand wird der Zustand der beiden Galeeren mit einer

Säbelrasseln!

Eines der wohl beliebtesten Features von Pirates! stellt der Fechtkampf dar. Ob gegen einen feindlichen Piratenkapitän oder gegen das Oberhaupt einer Stadt - wer gut mit seiner Waffe umgehen kann, hat den Sieg schon fast in der Tasche. Zur Wahl stehen Rapier, Entermesser und Degen. Anschließend sieht man die beiden Kontrahenten gegenüberstehen und der Kampf kann beginnen. Mit dem Joypad bestimmst Du das strategische Vorgehen Deiner Spielfigur: Schnelle Angriffe, Stöße und Hiebe sind ebenso möglich wie die Parade, eine Verteidigungsstellung. Je nachdem, wie geschickt Du agierst, sinkt oder steigt die Moral Deiner Mannschaft. Wenn die Situation ausweglos ist und Du befürchten mußt, daß Du den Kampf nicht überleben wirst, kann sich auch ein Rückzug lohnen. Nachteil: Dein Ruf als Schrecken der Meere ist ein für allemal verloren ...





Ein atmosphärischer Soundtrack versüßt das Gameplay.

kleinen Grafik verdeutlicht. Sobald der Gegner genügend geschwächt ist, wird der Unterlegene die weiße Fahne hissen. Jetzt ist erst einmal Kassensturz angesagt: Das eroberte Schiff wird bis auf den letzten Dukaten geplündert. Ist es in keinem besonders guten Zustand, versenkst Du es kurzerhand. Bei einem seetauglichen Schiff wäre ein solches Vorgehen allerdings unklug, so daß man es zweckmäßigerweise in die eigene Flotte übernimmt.

Hereinspaziert

Im Gegensatz zu allen anderen Pirates!-Versionen kann die Spielfigur in den Städten frei herumlaufen und wie bei einem Adventure die Gebäude betreten. Ab und zu kann es auch passieren, daß man Dir den Eintritt verweigert, weil der Inhaber mit einem Piraten nichts zu tun haben möchte.

Villa des Gouverneurs
Kaperbriefe, Begnadigungen, Aufträge

Schenke
Besatzung anheuern

Kaufmann
Waren (ver-)kaufen

Schiffbauer
Schiffe reparieren

Bank
Beute unter der Mannschaft aufteilen

Neben dem Rauben und Brandschatzen auf hoher See kann man es auch mit friedlicher Schatzsucherei zu Reichtum und Ehre bringen. Wer Glück hat, findet in einer der Hafenkneipen einen alten Haudegen, der einem für einige Goldstücke seine Schatzkarte verkauft.
Wer Pirates! schon von anderen Computern und Konsolen kennt, wird beim eigentlichen Gameplay keine Erweiterungen feststellen. MicroProse hat sich voll auf die Nutzung der CD 32-spezifischen Möglichkeiten konzentriert, was sich vor allem bei den unzähligen Musikstücken bemerkbar macht. Die Qualität der Kompositionen stellt momentan die absolute Referenzklasse auf diesem System dar. Auch bei der Grafik haben sich die Designer viel Mühe gegeben, aber revolutionäre Neuheiten gibt es bei dieser Version nicht zu bestaunen. Die Steuerung ist im Gegensatz zu einer Reihe anderer CD 32-Spiele hervorragend gelöst worden; das Schiff läßt sich prima über die Wellen schaukeln und in der Stadt kann man sich schnell von Ort zu Ort bewegen.

Plus:
Einzigartiges Spielprinzip, toller Soundtrack.

Minus:
Nichts

Fazit:

Man kann vom CD 32 halten, was man will, eines steht definitiv fest: Auf keinem System der Welt gibt es eine bessere Pirates!-Version als auf der Commodore-Konsole. So müssen die Spiele aussehen, damit sich das CD 32 auf breiter Front durchsetzen kann. Bombastisches Intro, abwechslungsreiche Soundtracks, Grafik und Animationen vom Feinsten sowie eine optimale Steuerung - das sind die Zutaten für einen echten Hit! Die deutschen Bildschirmtexte machen die Entscheidung noch leichter. Am ausgereiften Gameplay wurde zum Glück nichts verändert; Schiffe werden 1994 noch genauso erobert wie vor zehn Jahren auf dem C 64. Für CD 32-Besitzer kann es angesichts der technischen und spielerischen Raffinessen dieses Prachtstücks nur ein Fazit geben: KAUFEN!

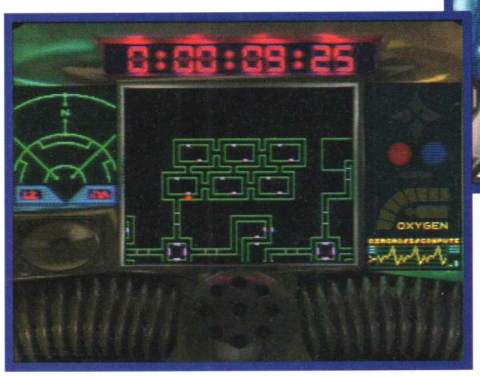
System: CD 32
Hersteller: MicroProse
Preis: ca.: DM 90,-
Genre: Strategie
Levels: -

SEHR GUT!

Prey

Außerirdisch! Almathera Software sorgte für eines der ersten wirklich empfehlenswerten CD 32-Spiele. Wer den Film Aliens kennt, weiß was ihn bei Prey erwartet.

Von Petra Maueröder



Schlechte Nachrichten vom Asteroiden KG-42: Auf den Gängen der Basis breitet sich unaufhaltsam Nervengas aus und in den verzweifelten Funksprüchen, die bis vor kurzem empfangen wurden, ist stets von grauenhaften Außerirdischen die Rede. Halluzinationen? Realität? Nur Du kannst den geheimnisvollen Vorgängen auf KG-42 auf den Grund gehen. Dazu wirst Du mit einem Sauerstoffgerät ausgestattet und mitten in den Krisenherd verfrachtet. Dort beginnt die aufregende Mission: Ein kleiner Monitor gibt den Blick auf das weitverzweigte Labyrinth-System frei, in dem Du Dich jetzt befindest. Verschiedene Abteilungen und Gebäudetrakte müssen aufgesucht werden, um die wenigen Überlebenden der Katastrophe zu finden. Überall in den Wänden sind Türen eingelassen, die sich automatisch öffnen, sobald man sich in Richtung des Portals bewegt. Dahinter verbergen sich die Bewohner, die mehr tot als lebendig auf dem Fußboden liegen. Durch die Angabe der aktuellen Position können die Menschen in einen sicheren Bereich "weggebeamt" werden. Doch zunächst sollte man sich unbedingt um Nachschub für das Sauerstoffgerät kümmern: Exakt 60 Sekunden bleiben noch, um das medizinische Zentrum zu finden. Schaffst Du es nicht, hat auch für Dich das letzte Stündlein geschlagen.

Über ein Funkgerät meldet sich ein Kollege von außerhalb, der einen mit aktuellen Informationen versorgt. So erfährt man beispielsweise, was sich in anderen Räumen abspielt und wie man am schnellsten zu interessanten Orten gelangt.

Fließendes Scrolling zeichnet Prey aus.

Karten-Spiele

Der Architekt muß keinen besonders guten Tag erwischt haben: Man braucht nur ein-, zweimal um die Ecken zu schleichen und schon ist's aus mit der Übersichtlichkeit. Wie gut, daß eine vollautomatische Karte des gesamten Komplexes zur Verfügung steht. Mit diesem nützlichen Hilfsmittel kann man sich entweder den gesamten Grundriß ansehen oder einzelne Teile vergrößert darstellen.

Nach einiger Zeit wird es zur grausamen Gewißheit: Auf KG-42 sind tatsächlich Aliens am Werk. Und ehe man sich versieht, muß man sich schon gegen die schlagkräftigen Wesen zur Wehr setzen. Dieser "Action-Teil" gehört zu den langweiligsten Abschnitten von Prey: man duckt sich, weicht nach links oder rechts aus und schlägt anschließend den Gegner k. o. - sehr aufregend!

Fazit:

Prey zaubert eine Atmosphäre auf den Bildschirm, wie man ihn nur aus SF-Filmen wie Alien kennt: Ganz auf sich allein gestellt, wandelt man durch schlecht ausgeleuchtete Korridore und dauernd sitzt einem die Angst im Nacken, daß man bei nächster Gelegenheit von kaltblütigen Außerirdischen abgemurkst wird. Trotz spartanischer Schlichtheit der Grafik (das mitreißende Intro natürlich ausgenommen) und der netten Musikberieselung fühlt man sich voll in die Handlung integriert. Abstriche müssen dagegen bei der katastrophalen Alien-Klopperei gemacht werden, die man sicherlich aufregender hätte gestalten können. Da das Intro nur kurzen Unterhaltungswert besitzt, reduziert sich das Spiel auf stundenlanges Herumspazieren, Türen öffnen und die sich ständig wiederholenden Einlagen unseres Funkpartners. Ein spannendes Spiel mit einigen netten Ideen, das aber auf Dauer nicht von allzu großem Unterhaltungswert ist!

Plus:

- Ein faszinierendes Intro mit gewaltiger Farbenpracht, tolle Atmosphäre, spannend.

Minus:

- Auf Dauer etwas monoton, schwache Alien-Sequenz, wenig Abwechslung.

System: CD 32
Hersteller: Almathera
Preis: ca.: DM 80,-
Genre: Arcade Action
Levels: Entfällt

ORDENTLICH!

32 heb' ab!

Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher **für alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower, 4-Kanal-Stereosound, CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben.**

Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD32

Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von **Commodore**

L&P

Castles 2

My home is my castle! Auf den Bausparvertrag, fertig, los! Mit der CD 32-Umsetzung eines Strategie-Klassikers kann sich nun jeder für rund 80,- DM den Traum von den eigenen vier Wänden erfüllen - und die haben im Falle von Castles 2 mehrere Meter Durchmesser. Von Petra Maueröder

Diese Vorsichtsmaßnahmen sind auch bitter nötig, denn die Standfestigkeit der eigenen Trutzburg wird öfter auf die Probe gestellt, als einem lieb ist. Denn hat man erst einmal sein Schlößchen in die Landschaft gesetzt, dauert es bestimmt nicht lange und der nette König von nebenan steht plötzlich mit einer Hundertschaft finster dreinblickender Haudegen vor der Haustür und begehrt Einlaß. Die Handlung spielt im mittelalterlichen Frankreich, als König Charles plötzlich stirbt und sich ein halbes Dutzend Möchtegern-Regenten aus der Provinz um die Nachfolge streitet. Vom eigenen Mini-Staat aus kann man nun mit List und Tücke versuchen, alle anderen Mitbewerber auszustechen. Dazu wird die unliebsame Konkurrenz beim allmächtigen Papst angeschwärzt, Saboteure werden eingeschleust oder es wird auf herkömmliche Weise erobert. Friedlichere Zeitgenossen können auch versuchen, sich mittels Diplomatie und politischem Geschick neue Ländereien einzuverleiben. Damit das eigene Volk nicht verhungert, mußt Du außerdem für die Versorgung mit Lebensmitteln und Rohstoffen sorgen.

Dummerweise gibt es noch keine Fertigburgen.

Burgenland:

Am meisten Freude bereitet nach wie vor der Bau der eigenen Festung. Dazu stehen verschiedene Mauern und Türme zur Verfügung, die mit dem Cursor nach Belieben angeordnet werden. Hast Du Dich "verklickt", wird mit einer komfortablen Lösch-Funktion jede Art von "Pfusch am Bau" ausgemerzt. Schließlich setzt man noch ein schmuckes Tor ein, zieht einen Burggraben um seine neue Residenz und die Angreifer werden nicht lange auf sich warten lassen.

In Reih und Glied:

Kommt es zu einer kriegerischen Auseinandersetzung, darfst Du Deine Ritter nach Belieben auf dem Schlachtfeld anordnen. Zum Beispiel kann es sehr vorteilhaft sein, wenn vorneweg einige Bogenschützen den Weg freischießen, bevor das Heer nachrückt. Gibst Du den Befehl zum Angriff, hast Du keine Möglichkeit mehr, in den Kampf einzugreifen, sondern das Ergebnis wird sofort angezeigt und im Falle eines Sieges wird das Gebiet des Gegners mit Deiner Landesflagge bestückt.

Fazit:

Strategie, Handel, Action, Rollenspiel - haben wir etwas vergessen? In diesem Spiel wurden die genannten Genres so unterhaltsam unter einen Hut gebracht, daß jeder Prinz mit dem überaus umfangreichen Paket glücklich werden dürfte. Allerdings eignet sich Castles 2 nicht für Zeitgenossen, die "mal eben auf die Schnelle" eine Runde spielen möchten. Dafür macht die Interplay-CD langfristig Spaß und verwöhnt den Spieler mit einem wunderschönen Intro, zweckmäßigen Grafiken und stilvoller Musik. Das alles hat natürlich seinen Preis: Die an manchen Stellen unzumutbar langen Nachladezeiten zehren an der Geduld des Käufers.

System: CD 32
Hersteller: Interplay
Preis: ca.: DM 80,-
Genre: Strategie
Levels: -

PASSABEL

Befreiungs-K(r)ampf – das umfangreiche Handbuch verheißt nichts Gutes: Wer liest sich schon gerne vorher die Anleitung durch, bevor er zum ersten Mal zum Joypad greifen darf?

Von Petra Maueröder

Software

Liberation

Im Falle von Liberation, das ursprünglich als Captive 2 in die Regale kommen sollte, kommt man jedoch nicht um die Lektüre herum. Sonst droht die Gefahr, daß man seine Spielfiguren durch die Gegend lenkt und gar nicht genau weiß, was man eigentlich tun soll. Mindscape verpaßte dem Nachfolger des Amiga-Titels Captive ein Rollenspiel-Mäntelchen, wie es simpler nicht machbar ist: Vier Droiden stehen unter Deiner Kontrolle, deren einzig relevante Funktion (nämlich der Gebrauch der Schußwaffe) über die vier "bunten" Tasten des Joypads aktiviert werden kann. Unmittelbar nach dem Intro befindet sich Deine Truppe inmitten einer futuristischen Stadt, die über Straßen, Gebäude und sogar über Autos verfügt. Die Hochhäuser können über verschiedene Türen betreten werden; dahinter verbergen sich meist ausgedehnte Räumlichkeiten, die man umgehend einer genauen Durchsuchung unterziehen sollte. Mit Treppen und Aufzügen pendelt man zwischen den einzelnen Stockwerken.

Der überwiegende Teil der Zimmer ist absolut leer, was Deine Möglichkeiten schon gewaltig einschränkt. In einigen Gebäudeteilen haben sich jedoch einige äußerst häßliche Vektorgrafik-Aliens verschanzt, die von Deinen vier Schützlingen natürlich sofort mit Dauerfeuer belegt werden. Um ein solches Wesen in die Knie zu zwingen, muß man lediglich eine gute Minute ballern, was die Knarren hergeben. Wer großes Glück hat, findet ab und zu sogar einen Gegenstand, den einer der vier Kreaturen aufnehmen und bei passender Gelegenheit wieder einsetzen kann.

Angekündigt wurde Captive 2 als das CD 32-Spiel, und nun kommt es auch für A500/1200? Seltsam, oder?

Fazit:

Ein gutes Intro macht noch lange kein gutes Spiel. Denn just dieser Vorspann ist das einzige, was man sich bei Liberation wirklich gerne anschaut. Der Rest ist ein trostloses Labyrinth-Spielchen, das sich auch annähernd nicht mit Spielen wie Prey messen kann. Zu der überaus langweiligen, klobigen Grafik und der stupiden Musik gesellt sich ein Gameplay, an dem wohl nur wenige hartgesottene CD 32-Freaks Gefallen finden werden. Stundenlanges, monotones Ablaufen von Gängen ohne jegliche Motivation erwartet den Käufer, der für eine solch zweifelhafte Qualität immerhin eine dreistellige Summe im Laden zurückläßt. Wer auf actionreiche CD 32-Labyrinth-Unterhaltung steht, sollte sich Prey anschauen.

Wen die Beschreibung der Ereignisse bis jetzt nicht vom Hocker gerissen hat, braucht keine Bedenken zu haben, einen Silberling der CD 32-Sonderklasse zu verpassen. Grafiken von Liberation-Qualität bringt auch Commodores Kleinster, der gute alte C 64, zustande, dazu braucht man keine CD-Technologie. Allenfalls der gemächliche Sound und vereinzelt Sprachausgabe (vor allem im Intro) übertönen das Gähnen, das wohl jeder Betrachter eines solchen Machwerks unweigerlich von sich gibt. Und dazu braucht man ein 64 Seiten starkes Handbuch? Wohl kaum.

LIBERATION CD32

System: CD 32
Hersteller: Mindscape
Preis: ca.: DM 100,-
Genre: Rollenspiel/Action
Levels: -

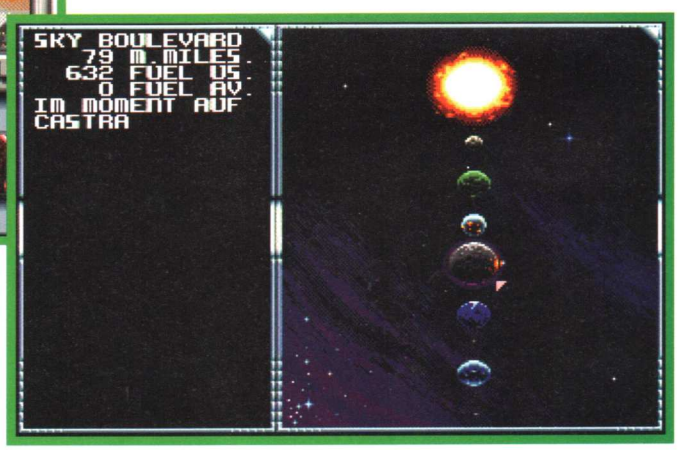
MAESSIG!

Whale's Voyage

Ein Wal auf Reisen! Im Sommer 1993 debütierte die österreichische Spiele-Schmiede Neo auf PCs mit Whale´s Voyage. Inzwischen liegt von diesem Game die CD 32-Version vor!

Von Petra Maueröder

Die CD-Version von Whale´s Voyage bietet deutsche Sprachausgabe und einen tollen Titeltrack.



Was liegt näher, als dieses Rollenspiel auch dem anspruchsvollen CD 32-Spieler zugänglich zu machen. Hinzu kommen noch Elemente aus den Genres Strategie und Wirtschaftssimulation. Wenn man dann noch weiß, daß das Szenario in den unendlichen Weiten des Weltalls angesiedelt ist, werden Erinnerungen an Klassiker wie Accolades Star Control wach. Zunächst darfst Du auf einem Charakterbildschirm Deine Crew zusammenstellen. Die einzelnen Mitglieder werden durch Auswahl von Vater und Mutter erschaffen, bekommen einen Namen verpaßt und können anschließend mit bestimmten Fähigkeiten versehen werden. Sobald das Raumschiff mit dem hübschen Namen Whale betankt ist, darf man die benachbarten Planeten erkunden und mit allerlei Waren handeln. Die Palette der Möglichkeiten reicht von Lebensmitteln über die medizinische Ausstattung bis hin zu Waffen. Durch geschicktes Ein- und Verkaufen der Güter kannst Du Deinen Kontostand in schwindelerregende Höhen treiben. Die Figuren erlernen im Lauf der Zeit immer neue Fertigkeiten, die Sie bei Auseinandersetzungen mit diversen Gegnern in rollenspiel-typischen Labyrinthen gewinnbringend einsetzen können.

WHALE'S VOYAGE

System: CD 32
Hersteller: Neo
Preis: ca.: DM 80,-
Genre: Rollenspiel/ Wirtschaftssimulation
Levels: .

GUT!

Fazit:

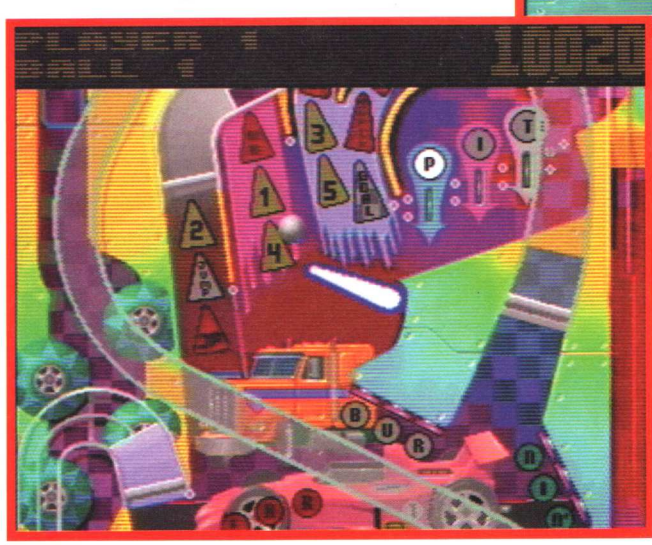
Daß Whale´s Voyage die Möglichkeiten des CD 32 nur am Rande nutzt, liegt in der Natur der Sache: Bei einer anspruchsvollen Kombination aus Rollenspiel und Wirtschaftssimulation bleiben grafische Schmankerl notgedrungen auf der Strecke. Hingegen begeistern von Anfang an die flotten Dancefloor-Rhythmen sowie die komplett deutschen Bildschirmtexte. Alles in allem solide Programmierarbeit aus der Alpenrepublik, mit der man einige Tage und Wochen gut bedient ist.

Pinball Fantasies

Flippig & bunt! Beim Nachfolger zu den legendären Pinball Dreams haben sich die Flipper-Könige von 21st Century nicht nur Gedanken über verbesserten Sound und hübschere Grafik gemacht.

Von Petra Maueröder

Die vier komplett neuen Tische verfügen über eine Reihe von kreativen Details, die das Flippern noch unterhaltsamer machen sollen. Konsequenterweise heißt das neue Werk Pinball Fantasies und dürfte nach dem furiosen Einstand auf Amiga und PC auch CD 32-Besitzer längere Zeit vor den Bildschirm fesseln. Diesmal tummeln sich die kreativen Briten auf dem Rummelplatz (Party Land), begeben sich in gespenstische Verliese (Stones & Bones), drehen bei der "Billion Dollar Show" das Glücksrad und jagen als "Speed Devil" über die Rennstrecke. Jeder Flipper ist ein Augenschmaus in 256 Farben, der von einem hervorragenden Soundtrack untermalt wird. Dazu kommen abgedrehte Effekte, sobald einzelne Rampen, Tore und Buttons getroffen werden. Beispielsweise werden in der Stones & Bones-Welt die Sonderpunkte durch kleine Tropfgeräusche akustisch hervorgehoben. Jede Menge Extras und versteckte Funktionen sorgen auch langfristig für Motivation.



Nach wie vor zählt Pinball Fantasies zu den besten Flipperspielen weit und breit. Die CD 32-Version überzeugt mit 256 Farben.

System: MCD 32
Hersteller: 21st Century Entertainment
Preis: ca.: DM 70,-
Genre: Flippersimulation
Levels: 4
GUT!

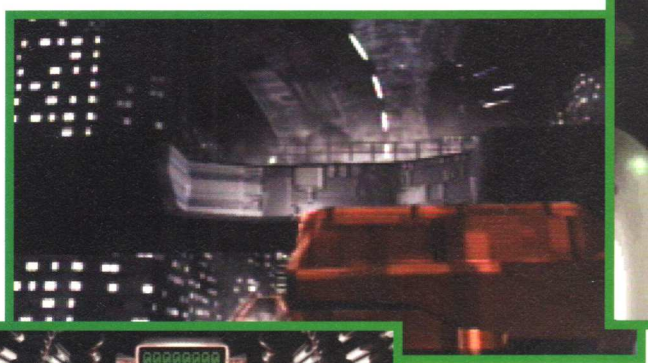
Fazit:

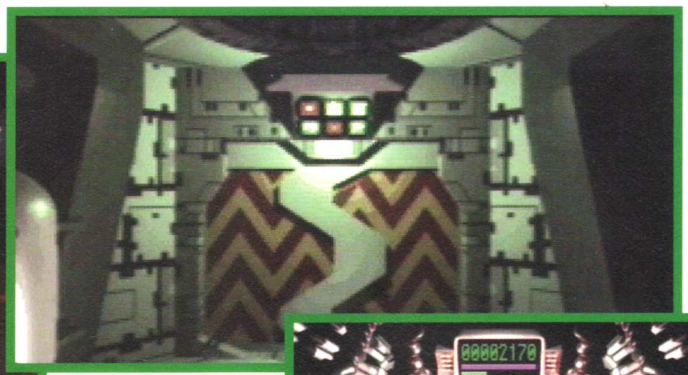
Abwechslung kann man dem Vierer-Pack nicht absprechen - für jeden Geschmack dürfte sich etwas im Sortiment finden. Leider wird einem die tolle Aufmachung durch die gewöhnungsbedürftige Belegung des Joypads vermiest. Warum man ausgerechnet die Kombination Steuerkreuz/Button ausgewählt hat, ist völlig unverständlich. Dieser ärgerliche Ausrutscher ist der Grund, warum die Spielspaßwertung unnötigerweise kräftig Federn lassen muß. Nach einigen Runden verlieren auch die zunächst mitreißenden Rhythmen erheblich an Reiz und erweisen sich bei längerem Spielen sogar als noch störender als die vertrackte Steuerung.

Microcosm

Die Reise ins Ich: Ein Konflikt zwischen zwei gigantischen Unternehmen des Bator-Systems bildet den Hintergrund zu einem furiosen Baller-Spektakel.

Von Petra Maueröder





Noch hat man den Schutzschild im Kampf gegen die Viren.

Die beiden Konzerne Axiom und Cybertech streiten sich um die Vorherrschaft auf einem völlig desolaten Planeten. Tiron Korsby, Präsident von Cybertech, wird dabei zum Opfer teuflischer Machenschaften: Seine Gegner impften ihm eine winzige Kapsel in die Blutbahn, wo sie sich nun bei jedem Pulsschlag näher in Richtung Gehirn bewegt. Dort soll diese medizinische Wunderwaffe die völlige Kontrolle über Korsbys Gedanken übernehmen. An dieser Stelle greifst Du ins Geschehen ein: Dir steht ebenfalls eine Raumkapsel zur Verfügung, mit der Du Dich durch die Venen des Präsidenten bewegen kannst. Dein Ziel lautet: Finde die Hülse und zerstöre sie, bevor es zu spät ist.

Deine Reise führt Dich durch insgesamt fünf riesige Levels, die sich in unterschiedlichen Teilen des Körpers abspielen. Die beiden "Kampfflugzeuge" tragen die Bezeichnungen Spook Serie 4 bzw. Hunter Killer RS-18 und

Durch Mark und Bein

In fünf Abschnitten mußt Du Dich bewähren, bevor das Ziel in greifbare Nähe gerückt ist: Die Zerstörung des gefährlichen Eindringlings.

Vena cephalica

In einer Raumkapsel steuerst Du durch ein kompliziertes System aus Venen (Blutgefäßen). Bereits dieser Level ist für alle Ungeübten eine harte Nuß, da man gleich zu Beginn mit einer Vielzahl äußerst heimtückischer Feinde konfrontiert wird.

Oberschenkelbein

Erst wenn der erste Abschnitt gut beherrscht wird, sollte man sich an diesen größten aller menschlichen Knochen heranwagen. Denn hier erwartet Dich eine deftige Steigerung des Schwierigkeitsgrades, so daß Du ohne ausreichendes Training bereits nach 10 Sekunden abgeschossen wirst.

Halsschlagader

Hier darfst Du ausnahmsweise den Hunter Killer verwenden, da ein sehr schnelles und wendiges Gefährt benötigt wird, um zwei feindliche Kapseln abzufangen. Eine atemberaubende Verfolgungsjagd steht Dir bevor!

Das Hirn

In der rechten Hirnhälfte kommt es zum furiosen Endkampf, bei dem die Geheimwaffe GreyM zerstört werden muß. Die linke Hirnhälfte kann bereits vorher in einem gesonderten Level durchflogen werden.

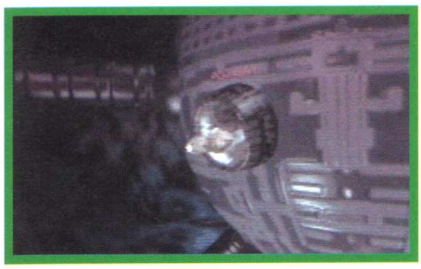
Plus:

Brillante Grafik, absolut ruckelfrei, reizt das System aus.

Minus:

Lediglich ein Ballerspiel, aber was für eines!

sind für jeweils unterschiedliche Einsatzgebiete und Missionen gedacht. Doch die Story spielt bei Microcosm wirklich nur eine untergeordnete Rolle. Deine einzige Aufgabe während des Spiels besteht im Prinzip nur aus einer Tätigkeit: Daumen auf den Feuerknopf und alles abfackeln, was sich Dir in den Weg stellt. Dabei ist es völlig egal, ob die Objekte rund, eckig, oval oder wie fliegende Wagenräder aussehen: Hauptsache, sie werden durch Deine zwei 4x4-Impulslaserkanonen eliminiert. Wer allerdings nach dem Motto "Augen zu und durch" verfahren möchte, braucht gar nicht erst anzutreten: Deine Reise durch die Blutbahnen gleicht einer Achterbahnfahrt, ständig ändert sich die Route und wichtige Abzweigungen erfordern Deine volle Konzentration. Umwege kosten viel Zeit und bergen die Gefahr zusätzlicher Feinde. Dies wirkt sich wiederum unmittelbar auf die Schildenergie aus, die bei gegnerischen Treffern arg in Mitleidenschaft gezogen wird; erreicht der Balken den Wert 0, explodiert das Raumschiff. Smart Bombs und einblendbare Karten erleichtern Dir ein wenig die Bewältigung der Levels. Die einzelnen Szenen werden mit aufwendigen Animationssequenzen verbunden und machen neben den Einsätzen an sich den Reiz an diesem Spiel aus. Hinzu kommt noch ein schweißtreibender Tekkno-Beat sowie digitalisierte Sprachausgabe.



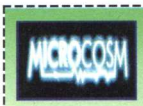
Die Zwischensequenzen können faszinieren.

Microcosm - besser als Rebel Assault?

Wenn PC-Besitzer auf CD-ROM-Spiele zu sprechen kommen, fällt mit Sicherheit nach kurzer Zeit der Name "Rebel Assault". Dahinter verbirgt sich eine sensationelle Star Wars-Ballerei aus dem Hause LucasArts, die zum Jahreswechsel 1993/94 endlich den Traum vom interaktiven Film Realität werden ließ. Auch in diesem Spiel werden die Level mit Filmsequenzen aus den original "Krieg der Sterne"-Kinostreifen verbunden. Die Spezialisten der Skywalker-Ranch arbeiteten ebenfalls mit vorberechneten Kulissen, die bereits fix und fertig auf CD vorliegen. Im Gegensatz zu herkömmlichen Flugsimulationen, die jedes Bild mit Hilfe aufwendiger Routinen neu berechnen (was natürlich eine Menge Zeit kostet), wird die entsprechende Grafik direkt vom Silberling geladen. Das Ergebnis: Ruckelfreie Scrollings von rasanter Geschwindigkeit fegen über den Bildschirm. Leider muß man für ein solches Erlebnis auch einen entscheidenden Nachteil in Kauf nehmen: Da alle Bilder von vorneherein festgelegt sind, werden den Einflußmöglichkeiten des Piloten enge Grenzen gesetzt. Dennoch stellen beide Vertreter der CD-Technologie momentan das Nonplusultra auf dem jeweiligen System dar.

Fazit

Eigentlich müßten die Commodore-Manager jeden Morgen ein dreifaches Halleluja für die Jungs bei Psygnosis anstimmen. Einen größeren Gefallen als Microcosm können die Software-Bastler aus Liverpool dem CD 32 eigentlich nicht erweisen: Zum ersten Mal werden die Fähigkeiten dieser Konsole wirklich konsequent genutzt. Der einzige Wermutstropfen ist der unglaublich hohe Schwierigkeitsgrad, der den Anfänger an den Rand der Verzweiflung bringen kann. Man darf gespannt sein, welche Neuheiten von Microcosm-Format demnächst auf die hoffnungsvolle CD 32-Gemeinde losgelassen werden. Und die wird nach diesem Überhammer garantiert um einige Mitglieder anwachsen!



System: CD 32
Hersteller: Psygnosis
Preis: ca.: DM 110,-
Genre: Ballerspiel
Levels: 5

SEHR GUT!

Jaguar

Atari will es wissen! Ihr neuestes Produkt soll die traditionsreiche Firma wieder dahin bringen, wo sie Anfang der achtziger Jahre schon mal war, an die Spitze. Von Uwe Kraft

Zur Geschichte des Jaguars

Die Geschichte von Atari (das Wort stammt ursprünglich aus dem japanischen Spiel Go und bedeutet soviel wie "Ich gewinne") ist ebenso tragisch wie alt. Bereits in den 70er Jahren gründete der Urvater der Videospiele und Pong-Erfinder Nolan Bushnell diese kleine Elektronikfirma. Als 1977 das Atari VCS 2600 erschien, wurde die Firma aufgrund aktueller Arcade-Umsetzungen wie Space Invaders innerhalb kürzester Zeit die Nummer 1. Die Branche und selbst die kühnsten Mitarbeiter hätten niemals vermutet, daß für diese Ur-Konsole bis zum Jahre 1989 noch Spiele produziert werden würden (durch den Fall der Mauer wurden im besagten Jahr noch einmal 40.000 Stück vom Oldie verkauft). Was dann folgte war ein düsteres Kapitel, geprägt von vielen Mißerfolgen. Durch das Aufkommen der billigen Home-Computer brach die Videospiel-Industrie im Jahre 1983 kurzerhand zusammen und obwohl Atari schon ein paar Nachfolgemodelle in der Pipeline hatte (Atari 5200 und 7800), wurden diese Maschinen erst viel zu spät auf den Markt geworfen. Im Computerbereich hatte Atari mit seinen ST- und TT-Modellen zwar mehr Glück, doch auch hier konnten sich neue (technisch hervorragende) Systeme wie der Falcon nicht durchsetzen. Auch der Versuch, einen Game Boy-Konkurrenten ins Rennen zu schicken, schlug, trotz technischer Überlegenheit (16 Bit!), aufgrund schlechten Marketings und geringer Softwareunterstützung fehl. Nach so vielen Mißerfolgen hatte Atari natürlich einen denkbar schlechten Stand, so daß die gesamte Industrie solch ominöse Projekte wie den 32 Bit-Panther eher belächelte. Doch im Jahre ´92 machte Atari noch einmal ernst und kündigte ein 64 Bit-System namens Jaguar (Atari hat es anscheinend mit den Tiernamen) an, das in Sachen Preis-Leistungs-Verhältnis alles bisher Dagewesene in Schatten stellt. Der anvisierte Preis von unter 200$ glich damals einem Witz und so waren die Reaktionen dementsprechend skeptisch. Letztes Jahr verhärteten sich allerdings die Gerüchte um die wirkliche Existenz der neuen Wundermaschine immer mehr, so daß selbst die größten Pessimisten Interesse am Gerät bekamen. Atari hielt leider immer noch an der Geschäftsphilosophie fest, daß Bilder oder konkrete technische Daten erst kurz vor der Veröffentlichung freigegeben werden, so daß die Fachpresse erst Oktober ´93 das erste Photo vom Jaguar zu Gesicht bekam. Neben der beeindruckenden Technik waren vor allem die Anzahl der Lizenzen erstaunlich, die für Ataris Verhältnisse sehr hoch ist. Eine sehr wichtige Firma ist vor allem Time Warner, durch die Atari problemlos zu einigen interessanten Filmcharakteren kommen kann (Tiny Toons). Außerdem sicherte ein Deal mit IBM die Produktion ab.

Die gegenwärtige Situation

Ende November lief der erste Verkaufstest in zwei amerikanischen Großstädten, und das mit einem bombastischen Erfolg. Sämtliche 27.000 Einheiten wurden binnen kürzester

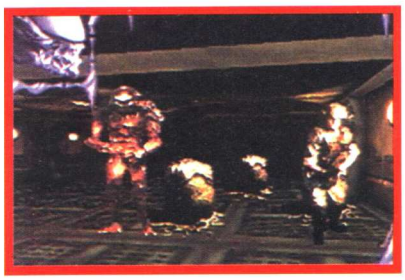
Zeit zum Stückpreis von 249$ verkauft. In einem Toys 'r Us-Laden hieß es beispielsweise bereits nach 17 Minuten "Sold out". Und das obwohl das Softwareangebot bis heute alles andere als rosig ist, denn außer dem beigelegten Spiel Cybermorph von Attention To Detail gibt es keine berauschenden Titel. Doch die Zukunft läßt hoffen, denn bereits 51 Firmen sicherten ihre Unterstützung zu.

Zukunftsperspektiven

Viele Softwarehersteller wissen anscheinend Ataris technisches Meisterwerk zu schätzen. In England werkelt zum Beispiel nahezu jede Firma an bis zu vier Titeln gleichzeitig herum. Obwohl der Jaguar in technischer Hinsicht der Konkurrenz derzeit bei weitem überlegen ist, ruht sich Atari nicht auf seinen Lorbeeren aus. Bereits in diesem Jahr soll noch das rund 250$ teure CD-ROM kommen. Außerdem darf natürlich auch nicht ein MPEG 2-Cartridge für das visuelle Vergnügen wie FMV oder Video-CDs fehlen. Kurioserweise wird bereits jetzt schon an einem kompatiblen Nachfolgemodell gearbeitet, das mit mindestens 40 MHz (!) getaktet werden soll und bereits für Ende '95 geplant ist. Bei Erfolg soll Gerüchten zufolge auch eine Computerversion des Jaguars entstehen. Doch zunächst dürfen sich die deutschen Videospieler auf das "Original" freuen, das man derzeit zwar schon kaufen kann, aber nur in sehr kleinen Stückzahlen. Eine breite Markteinführung ist für Juni geplant.

Die Technik

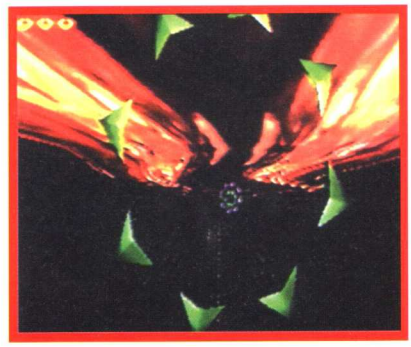
Daß Atari zumindest technologisch gesehen immer innovativ und richtungsweisend war, beweist eindrucksvoll dieses Produkt. Ein genial konzipiertes Duo übernimmt hier die Rechenarbeit. Als Koordinator für die Joypads fungiert ein bewährter 68000er (13,3 MHz). Die Hauptarbeit erledigen Tom und... natürlich Jerry, zwei reinrassige 64 Bit-RISC Chips, die für Scrolling, Special Effects, Geschwindigkeit, Grafikausgabe usw. zuständig sind.



Specs

Processor: Motorola M68000 16 MHz
Tom 6SC880 64 Bit-RISC
Blitter: Jerry 6SC600 64 Bit-RISC
Taktfrequenz: 27 MHz
Farbpalette: 16,7 Mio.
Auflösung: maximal 768 * 576 Pixel
Sound: 16 Bit Digital/Analog Konverter (DAC)
Preis: cirka 500,- DM inklusive Cybermorph

Mit einem waschechten Klassiker-Remake will Atari seinen Jaguar zur Pole Position verhelfen: Checkered Flag kehrt zurück!



Coming Up!

Alien vs. Predator - 3D-Spektakel mit Texturemapping.
Tempest 2000 - Jeff Minters Erstlingswerk auf dem Jaguar.
Doom - Mit Kettensäge und Maschinengewehr durch die Hölle.
Checkered Flag II - Konkurrenz für Virtua Racing?
Alone in the Dark - Infogrames PC-Hammer auch für den Jaguar.

Plus:

- Günstiger Preis.
- Famose Technik.

Minus:

- Derzeit kaum Spiele vorhanden.
- Unsichere Zukunft.
- Im Vergleich zum 3DO wenig Fremdanbieter.

Fazit:

Ich gebe zu, daß mir diese Konsole sehr sympathisch ist und ich würde es dem arg gebeutelten Atari-Konzern von ganzem Herzen gönnen, daß diese Katze noch in ein paar Jahren erfolgreich schnurrt. Diese Sympathie kommt natürlich nicht von ungefähr; wer nämlich einmal das unorthodoxe, aber "satt" in der Hand liegende Joypad genommen hat und dank der genialen Technologie an die vielen Möglichkeiten denkt, wird schnell zum Jaguar-Fan. Obwohl der traumhafte Preis sicherlich viele (jüngere) Videospieler anlocken wird, steht hinter einer möglichen weltweiten Etablierung trotzdem ein Fragezeichen, da kaum jemand in der Branche Atari das nötige aggressive Marketing zutraut, um gegen Sega und Nintendo bestehen zu können. Außerdem hat die Raubkatze wie das 3DO derzeit noch ein größeres Softwareproblem, wobei aber für die Zukunft schon sehr interessante Spiele angekündigt wurden (Alien vs. Predators, Checkered Flag II)

Cybermorph

Das erste Jaguar-Spiel setzt der 16 Bit-Konkurrenz einen gezielten 64 Bit-Warnschuß vor die Nase, denn auf keinem anderen System wäre Cypermorph in der Form machbar gewesen. Von Stephan Girlich

Die kleine britische Softwarefirma Attention To Detail lieferte in Zusammenarbeit mit Atari ein mehr als gelungenes Erstlingswerk für den Jaguar ab, das Modul liegt demnach fast logisch jeder neuen Konsole als Zugabe bei. Cybermorph wurde wie Crescent Galaxy und Raiden in einen futuristischen Rahmen gesteckt. In einer fernen, uns nicht bekannten Galaxis kämpfen die dort lebenden Menschen verzweifelt um ihr Überleben. Das teuflische, bitterböse Pernitia Imperium verfügt über hochentwickelte Kampf-Roboter, die in der Lage sind, sich selbst zu vervielfältigen und somit eine enorme Bedrohung für die Menschen darstellen. Wissenschaftler haben zwar eine wirksame Waffe gegen diese Stahl-Monster ausgetüftelt, doch die Freude darüber währt nicht lange. Die Pernitianer überfallen kurzerhand das Forschungslabor und entführen die Entwickler mitsamt allen Plänen auf über 50 verschiedene Planeten, wo sie nun in sogenannten Pods festgehalten werden. Nun greift Ihr als "Lonesome Starrider" in das Geschehen ein. Mit dem Prototyp eines neuartigen Raumgleiters sucht Ihr alle Planeten nach diesen kristallartigen Behältern ab. Vier Seiten-Ansichten (vorne, hinten, links, rechts) und die Cockpitperspektive stehen Euch hierbei zur Wahl, die auf Knopfdruck nach Belieben gewechselt werden können. Die Suchaktion stellt verschiedene Anforderungen, weniger Ballern als strategisch durchdachtes Vorgehen ist gefragt. Ein kleines Radar am rechten oberen Bildrand zeigt Euch die Standorte der Behälter und gleichzeitig auch feindliche Raumschiffe, ab und zu erscheint zusätzlich auf der linken Seite ein nettes, satt grünes Frauengesicht, das mit sanft hauchender Stimme Eure Aktionen kommentiert. Transportgleiter der Pernitianer erschweren die Rettungsaktion, da sie die Pods, falls Ihr diese nicht rechtzeitig findet, aufnehmen und an beschütztere Orte bringen. Dort treten verstärkt Kamikaze-Flieger in Aktion, die ohne zu zögern Frontal-Kurs nehmen. In den höheren Levels verschwindet als weiteres Manko teilweise das Radar, so daß praktisch jeder Quadratzentimeter abgegrast werden muß, will man auf Nummer Sicher gehen. Der ärmliche Laserschuß kann im Laufe des Spiels durch Power Ups und neun zusätzliche Waffensysteme in ein kleines, aber feines Arsenal verwandelt werden. Nach jeweils acht Planeten stellt sich der obligatorische Obermotz zum Kräftemessen, dessen Vernichtung ein Paßwort mit sich bringt. Bestleistungen werden via Batterie verewigt.

Das Mädel mit der gesunden Gesichtsfarbe kommentiert Eure Aktionen und Flugmanöver.

Plus:
- Überragendes Gameplay mit unendlichem Potential an Langzeitmotivation.
- Über 50 verschiedene Levels.

Minus:
- Die Grafik ist zwar schnell, aber wenig detailliert.

Fazit:

Cybermorph ist sicher kein Spiel, das beim ersten Anblick für staunende Gesichter sorgt, dazu wirkt die Grafik einfach etwas zu schlicht und zu wenig detailliert. Doch spätestens nach 20 Minuten pfeift man auf optische Feinheiten, denn die Suchaktion offenbart gewaltiges Sucht- und Motivationspotential. Weiteres herausragendes Feature ist die absolute Bewegungsfreiheit, denn dadurch erhält man ein Gefühl der totalen Kontrolle. Dem paßt sich die extrem weiche Steuerung an, die sich auch vor einem Starwing nicht zu verstecken braucht. Abgerundet wird das Geschehen durch eine dezente, niemals nervende Begleitmusik. Cybermorph ist ein Spiel der Sorte, die aus einem kurzen Anspielen schnell schlaflose durchzockte Nächte werden läßt.

System: Jaguar
Hersteller: Attention To Detail
Preis: liegt bei
Genre: 3D-Ballerspiel
Levels: mehr als 50

SEHR GUT

Stimmungsvolle Zwischenbilder leiten den nächsten Endgegner ein (links).

Crescent Galaxy

Atari höchstpersönlich verhilft seinem liebsten Kind zu Software-Nachschub. Von Stephan Girlich

Auch im dritten Spiel auf Ataris Jaguar darf wieder nach Herzenslust geballert werden. Fünf Levels mit einer Vielzahl unterschiedlichster Gegner müssen in der Rolle des Corporals Trevor McFur überstanden werden, um schließlich dem Obermotz gegenüberzutreten. Neben einem Einzelschuß-Laser (kann in drei Stufen aufgepowert werden) und einfachen Bomben als Standardbewaffnung wurden dem interplanetaren Starfighter sage und schreibe zwölf Extrawaffen mit in die Schlacht gegeben. Das regt zunächst mal die Probierfreude an, will man doch möglichst schnell deren Durchschlagskraft testen. Besonders spektakulär erwiesen sich ein Magnet, der die Gegner eines gesamten Bildschirms anzieht und explodieren läßt, sowie ein hochexplosives gummiballartiges Leuchtgeschoß, das wie wild von Feind zu Feind hüpft und diese in ihre Kleinteile zerlegt. Neben den Pick Ups für die Standardbewaffnung sollte man besonders auf eine blau schimmernde Kugel mit einem weißen Katzenkopf achten, denn dies ist das Symbol für Trevor McFurs Kampfgefährtin Cutter. Sie taucht nach dem Einsammeln für eine kurze Zeit neben Eurem Kampfflieger auf und putzt mit voll aufgepowerter Bewaffnung ordentlich weg. Neben den teilweise recht phantasievollen und durchweg schön animierten Levelgegnern wartet zum Ende jeder Stage noch ein besonders dicker Brocken auf Euch, dem am besten durch massiven Extrawaffen-Einsatz beizukommen ist. Löblich ist die Batterie, mit der Bestleistungen auf der Cartridge festgehalten werden.

4 Planeten stehen zur Auswahl (o.)

Kampf-Cutter im Einsatz (links).

Plus:

- Licht- und Schatteneffekte zeigen andeutungsweise die Fähigkeiten des Jaguars.
- Aufwendiges Verfahren zur Darstellung der Zwischen- und Endgegner (Rendering).

Minus:

- Sound und FXs sind geradezu lächerlich, nur im Optionsscreen Musik.
- Altbekanntes Spielprinzip drückt nach kürzester Zeit die Motivation.

Crescent Galaxy

System: Jaguar
Hersteller: Atari
Preis: ca.: DM 150,-
Genre: Ballerspiel
Levels: 5

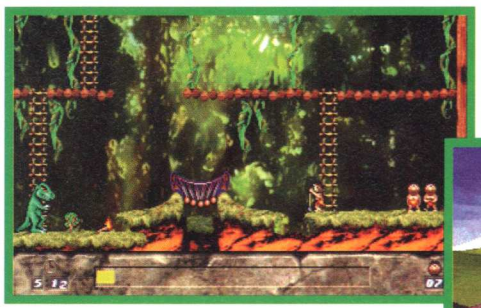
GEHT SO!

Fazit:

Allgemein bekannt: Konsolen können sie bauen, aber mit der Software fangen die Kalifornier - wie schon beim Lynx - gleich wieder zu schludern an. Es scheint, als hätte man panikartig ein Spiel aus dem Boden gestampft, nur um für die Wunderkonsole endlich auch Software vorweisen zu können. Daß solche Schnellschüsse nach hinten losgehen können, sollten die Herren von Atari eigentlich wissen, aber mancher wird auch aus Schaden nicht klug. Crescent Galaxy ist zwar technisch, läßt man den lächerlichen oder gar nicht vorhandenen Sound mal außer acht, ohne Fehl und Tadel, weckt den Prozessor des Jaguars aber garantiert nicht aus seinem Dornröschenschlaf. Ein paar nette Grafikeffekte überdecken nur kurze Zeit das endlos ausgelutschte Spielprinzip, zudem werden Profi-Zocker nach längstens einer Stunde die Aliens ausgelöscht haben. So bleibt ein kurzzeitig motivierendes Shoot 'em Up, welches nach einmaligem Durchspielen nur noch den Staub in den Regalen anzieht.

Evolution Dino Dudes

Die ganz kleinen Softwarehäuser sollen Atari ganz groß rausbringen. So war es beim Lynx und beim Jaguar ist es nicht viel anders. Von Uwe Kraft



Die Entwickler von Evolution Dino Dudes, Imagitec Design, kommen, wie die meisten Licencees, aus Großbritannien, obwohl kurioserweise die meisten Geräte nach wie vor in den USA bleiben. In Europa wird der Jaguar bis jetzt nur tröpfchenweise ausgeliefert, aber ab Juni soll endgültig alles anders werden. Doch zurück zu Dino Dudes: Wie der Titel schon verrät, helft Ihr der Evolution etwas auf die Sprünge und steuert Eure müden Krieger populous-like über Stock und Stein; mehr als sechs Icons sind aber nicht drin. Das denkbar unkomplizierte Spielprinzip ergibt sich deshalb fast von selbst, was nicht heißen soll, daß Dino Dudes nur jüngere Spieler anspricht. Ganz im Gegenteil, denn die Tüftelaufgaben sind teilweise ganz schön hart zu lösen. Die ersten Entdeckungen, wie der Speer oder das Feuer, gehen noch recht leicht von der Hand, aber spätestens wenn Flugsaurier oder Einräder ins Spiel kommen, müßt Ihr schon ganz genau (vorher) überlegen, was Ihr mit welchem Gegenstand anstellen wollt; mit dem Feuer fackelt Ihr unliebsame Hindernisse ab (freie Bahn den Lemmingen, äh, falsch, den Dino Dudes), zusammen mit dem Speer springt Ihr über manch tiefe Schlucht (so ganz alleine traut Ihr Euch dann doch nicht), Speere und andere Gemeinheiten werft Ihr auf Eure lieben Feinde oder Ihr versucht's, um des lieben Friedens willen, erst mal mit einer Drohgebärde (bringt sogar manchmal etwas). Die gute alte Menschenleiter darf natürlich auch nicht fehlen und ist nebenbei das wichtigste aller Icons. Die Voodoo-Künste wurden anscheinend in der Steinzeit erfunden, nicht anders kann man sich erklären, daß hier und da ein waschechter Zauberer auftaucht, erst mal ein Menschenopfer fordert, Euch dann letztendlich jedoch Eure Wünsche erfüllt (als da wären "Es werde Licht", "Speer komme", usw.). Insgesamt gibt es 80 Levels an der Zahl, genug, um Euch langfristig zu unterhalten.

Fazit:

... und da wären wir auch schon beim Knackpunkt angelangt. Unterhält dieser Rückfall der Lemminge in die Steinzeit auch? Naja, ich weiß nicht so recht, eigentlich schon, wenn da nicht... Also jetzt aber im Klartext: Mit den 80 Levels und der sinnvollen Paßwortfunktion haben die Dino Dudes schon einiges auf der Pfanne; das Spielprinzip ist zwar gnadenlos von Psygnosis abgekupfert, aber was soll's, Laune macht's (anfangs) trotzdem; nur halten sich die spielerischen Neuerungen in Grenzen (Ach, wird das nach einer Stunde öde!), der Levelaufbau ist recht ähnlich gemacht (Schon wieder fast der gleiche Level. Grrrrr!), die Grafik ist alles andere als abwechslungsreich (farbarm, detailarm, einfach arm), das Mieseste an Imagitec Designs zweitem Jaguar-Game sind aber die Soundeffekte, die so schlecht sind, daß sie schon fast gut sind. Mehr als ein heiseres Krächzen konnten die Briten anscheinend nicht aus dem vielgerühmten DSP-Chip herauskitzeln. Aber wer hätte etwas anderes erwartet. Die drei anderen Jaguar-Games protzen auch nicht gerade mit Orchestersound. OK, so gemein darf man nicht sein. Im Grunde ist Dino Dudes nämlich ein gutes Spiel, für Denkspielfans allemal, aber braucht man dafür einen Jaguar??? Ganz bestimmt nicht, dafür reicht auch ein Super Nintendo, ein Mega Drive, ein Game Gear, ein Game Boy oder gar... (wer hätte das gedacht?) ein Atari Luchs, äh, Lynx. Unter dem Titel Dinolympics ist für Ataris Handheld im Endeffekt das gleiche Spiel erschienen, und spielerisch ist es, wie die anderen Versionen, dem Jaguar-Game ebenbürtig, wenn nicht noch besser.

System: Jaguar
Hersteller: Imagitec Design
Preis: ca.: DM 150-
Genre: Denkspiel
Levels: 80

GERADE NOCH GUT!

Plus:

- Umfangreich ohne Ende.
- Klassisches Spielprinzip.

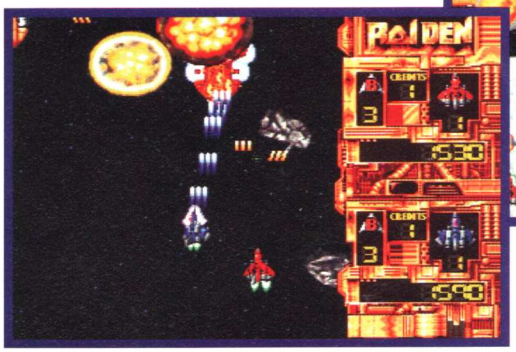
Minus:

- Neuerungen könnt Ihr lange suchen.
- Technisch einfach schlecht.

Raiden

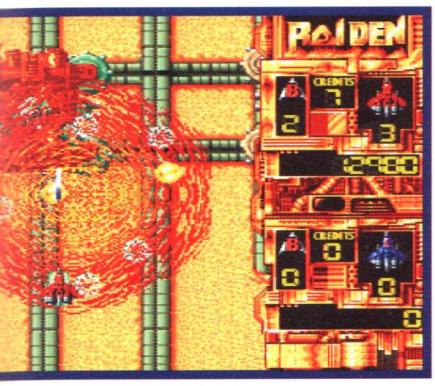
Fabteks Automaten kann man schon seit gut vier Jahren in den Spielhallen mit Hartgeld füttern, nun findet das Weltraum-Abenteuer auf dem Jaguar einen Neuanfang.

Von Stephan Girlich



Trotz teilweise unzähliger Sprites wird das Spiel nie langsam (oben).

Wie beim Vorbild versuchen ein oder zwei Kampfpiloten, der außerirdischen Übermacht anständig einzuheizen. Die massive Anhäufung der Gegner macht es notwendig, das zu Anfang recht mickrige MG durch Power Ups schnellstens aufzurüsten, will man nicht hoffnungslos unterlegen sein. In drei Stufen steigert man entweder das MG auf ein gewaltiges Kaliber oder konzentriert sich auf einen durchschlagskräftigen Laser. Entscheidend sind hier die verschiedenen Farben der Extras. Zusätzlich gibt es noch weitere feine "Feuerwerkskörper", wie z.B. Zielsuch- oder Lenkraketen. Am Ende jedes der insgesamt acht Levels darf der obligatorische Obermotz natürlich nicht fehlen. Stammt der erste noch aus der Kategorie "Mehr Schein als Sein", muß bei den nächsten schon mit Taktik vorgegangen werden, um erfolgreich zu sein. Euer Kampfflieger ist zusätzlich mit drei Smartbomben bestückt, die sich hervorragend als Deckung eignen. Nach dem Abwurf blockt die Explosion alle feindlichen Schüsse ab, jedoch nicht die eigenen, so daß die Obermotze nach der dritten Bombe schon einiges einstecken mußten und an Feuerkraft verloren haben. Hat man sich schließlich erfolgreich über die Planetenoberfläche und den Weltraum geballert, erscheint als Dankeschön ein nettes "Thank You for Saving the Earth", worauf das Spielchen mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad von vorne beginnt.



Der erste Endgegner: Mehr Schein als Sein.

Raiden

System: Jaguar
Hersteller: Atari
Preis: ca.: DM 150,-
Genre: Ballerspiel
Levels: -

GUT!

Plus:
- Technisch hervorragende Umsetzung ohne Schwächen.
- Zwei-Spieler-Simultanmodus.

Negativ:
- Sehr geradliniger Aufbau ohne Überraschungsmomente.
- Etwas zu niedriger Schwierigkeitsgrad.

Fazit:

Wem der Automat gefallen hat, der wird auch das Jaguar-Cartridge mögen, denn die Umsetzung entspricht 1:1 dem Spielhallenvorbild. Das heißt aber noch lange nicht, daß Raiden ein besonders guter Vertreter seines Genres ist. Vier Jahre sind seit dem ersten Erscheinen vergangen und so eine lange Zeit läßt sich nun mal nicht verleugnen. Gnadenlos geradlinig, ohne jeden innovativen Touch, ein Ballerspiel wie viele andere. Dafür haben die Programmierer intensiv an der Spielbarkeit gearbeitet, denn kaum ein anderes Shoot `em Up kann ein solch faires Gameplay vorweisen. Selbst bei einer Unmenge von Feinden verliert man nie den Überblick oder fühlt sich gar von der Konsole verschaukelt. Dies liegt auch an der sehr exakten Steuerung, die eine optimale Kontrolle des kleinen Fliegers ermöglicht. Ein weiteres Plus liegt im simultanen Zwei-Spieler-Modus, bei dem die Jagd nach Extras zusätzlich Feuer ins Spiel bringt. Wer sich von der biederen Aufmachung nicht täuschen läßt, erhält ein zwar schon leicht betagtes, deswegen aber noch lange nicht zum alten Eisen gehörendes Shoot ´em Up.

3DO

Im Sommer soll es endlich soweit sein: Trip Hawkins´ selbsternannte "Traumkonsole", das 3DO, erreicht deutschen Boden, um einen neuen Standard in Sachen Videospiele zu schaffen. Ein wahrhaft kühnes Unterfangen.

Von Ulf Schneider

Zur Geschichte des 3DO

Vater des 3DO-Players ist der EA-Gründer und ewige Strahlemann Trip Hawkins. Von 1982 bis ´91 lenkte er die Geschicke des amerikanischen Software-Giganten, bis ihn plötzlich eine Vision packte: Da die 16 Bit-Technologie schon lange zum alten Eisen gehörte, war die Zeit reif, ein neues 32 Bit-Videospielsystem einzuführen, das ähnlich wie das VHS-System eine Norm darstellen soll. Im September ´91 nahm sein ehrgeiziges Projekt schon konkrete Formen an. Durch seine glänzenden Kontakte in der Branche fanden sich schnell einige finanzkräftige Firmen bereit, seine Vision zu unterstützen: Matsushita (Panasonic), Time Warner, MCA, Telefonmulti AT&T, Kleiner Perkins sowie natürlich sein ehemaliges Ziehpferd EA bildeten das beeindruckende Finanzpolster hinter der 3DO Company. Auch bei der Produktphilosophie hat Trip Hawkins eine sehr eigenwillige Strategie. Die 3DO Company produziert nämlich die Hard- und Software nicht selber, sondern verkauft lediglich die Lizenzen dafür und stellt spezielle Entwicklungssysteme zur Verfügung. Bei den Entwicklern bediente sich Trip Hawkins ausschließlich bekannter Namen: Die Amiga 1000- und Lynx-Ertüftler R.J. Mical und David Needle übernahmen die verantwortungsvolle Aufgabe. Im Januar ´93 hieß es dann endlich Showtime. Auf der CES in Los Angeles wurde das vielgepriesene Gerät erstmals der neugierigen Presse vorgestellt. Die ersten Reaktionen waren eher verhalten, da bis auf ein paar wacklige Demos nicht viel von der versprochenen Kraft des 3DO zu sehen war. Auf der Sommer CES in Chicago wurden dann erstmals halbwegs fertige CD-Titel vorgestellt. Obwohl sämtliche Titel vor Bugs nur so strotzten, beeindruckten sie schon durch ihre grandiose Optik. Zu diesem Zeitpunkt verkündete Trip Hawkins mit stolzer Brust, daß bereits über 300 (!) Softwareherstelier für dieses neue System Spiele entwickeln. Außerdem werkeln Sanyo und AT&T bereits an den nächsten 3DO-Playern herum. Alles deutete somit auf einen großen Erfolg hin, der laut Trip Hawkins´ Aussagen Nintendo und Sega quasi mit links vom Markt fegen würde.

Was die Ausstattung des Joypads angeht, hat sich Panasonic nicht gerade überschlagen.

Specs:

Prozessor:	ARM 6 32 Bit-RISC, 2 Blitter, DSP
Taktfrequenz:	12,5 MHz
CD-ROM:	300 KByte/Sekunde, Double Speed
Auflösung:	Maximal 640 x 480 Pixel
Farbpalette:	16,7 Mio. Farben gleichzeitig
Sound:	PCM 44,1 KHz
Preis:	ca. 1200,- DM (Import)

Die derzeitige Situation

Anfang Oktober letzten Jahres war es dann endlich soweit: Die erste Serie des FZ-1 REAL 3DOs mit dem beigelegten Spiel Crash ´n´ Burn von Neuling Crystal Dynamics wurde in Amerika zum horrenden Stückpreis von 699$ ausgeliefert. Doch schon beim Erscheinen kam der erste Dämpfer: Statt der versprochenen Softwareflut bildeten lediglich Educationspiele und Computerumsetzungen die erste Softwarepalette. Außerdem verschätzte sich Trip Hawkins gehörig bei der Finanzkraft seiner Konsumenten: 699$ für eine neue Konsole auf CD-Basis ohne nennenswerte Spiele, das war selbst für den hartgesottensten Freak eine Nummer zu kostspielig. Konsequenz: Bis Weihnachten ´93 gingen gerade mal läppische 8000 3DOs über die Ladentische. Auf der letzten CES im Januar sah die Fachpresse während einer Konferenz schließlich einen sichtlich kleinlauteren Trip Hawkins, der zwar erklärte, daß der Fremdanbieter-Pool auf unglaubliche 500 Firmen angestiegen ist, aber auf die Frage, wieviel 3DOs bisher verkauft wurden, keine Antwort geben wollte. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt befinden sich übrigens rund 25 meist unterdurchschnittliche CD-Titel in amerikanischen Regalen, wobei aber bereits an über 200 Spielen gearbeitet werden soll.

Coming Up:

Creature Shock - Auf den Spuren von Mad Max und Blade Runner.
Demolition Man - Stallones Action-Spektakel bald auf 3DO.
Star Trek - The Next Generation - Mit Captain Picard ins 23. Jahrhundert.
Super Wing Commander - Chris Roberts´ Kultspiel demnächst für 3DO.
Road Rash - E.A.s Motorradrennen im 32 Bit-Gewand.

Zukunfsperspektiven

Nach dem enttäuschenden Debut steht Trip Hawkins natürlich unter Druck, und so verkündete er als erste Konsequenz, daß der Verkaufspreis auf 499$ sinken wird, um nach eigenen Aussagen "eine breitere Masse anzusprechen". Desweiteren plant die 3DO-Company neben einer Europa-Veröffentlichung im Sommer auch noch den japanischen Markt in Angriff zu nehmen. Hier könnte Sanyo mit seinem angekündigten 3DO eine wichtige Rolle spielen. Außerdem sicherte auch Capcom, in Japan sicherlich einer der ganzen Großen im Software-Business, seine Unterstützung zu. Kein geringerer Titel als Street Fighter II soll ihr erstes CD-Spiel werden, wobei weitere Releases stark von den Verkaufszahlen abhängen. Auch in technischer Hinsicht soll sich einiges verändern. In diesem Frühjahr soll zunächst ein MPEG1- bzw. MPEG 2-Cartridge für FMV und Video-CDs erscheinen. Außerdem sollen mittels einer PC-Steckkarte auch Besitzer eines MS-DOS-kompatiblen Rechners in den Genuß sämtlicher 3DO-Spiele kommen. Weitere Peripheriegeräte: 3D-Brille, Portable sowie eine Memory Card.

Positiv:

Gigantische Liste von Fremdherstellern (circa 500 Firmen).

Negativ:

- Sehr teuer. Derzeit noch mangelndes Softwareangebot.
- Unglaublich aber wahr: Schon vor dem Release in Deutschland nicht mehr auf dem neuesten technischen Stand.

Die Technik

Herzstück des 3DOs bildet ein ARM 6 32 Bit-RISC Prozessor, der mit 12,5 MHz genau dieselbe Taktfrequenz aufweist wie das Mega CD II. Desweiteren unterstützen zwei Blitter- und DSP-Coprozessoren zusätzlich die Rechenarbeit. Diese Technik hat zwar zusammen mit dem Entwicklungsystem den Vorteil einer leichten Programmierung, doch auf der anderen Seite auch eine kleine Macke: Während in puncto 3D-Effekte noch die Programmiererwelt in Ordnung ist, ärgern sich bereits schon jetzt einige Spieleentwickler über die Tatsache, daß dem 3DO einige an und für sich simple Effekte wie Parallax-Scrolling nur mühselig zu entlocken sind. Auch das Double Speed CD-ROM-Laufwerk wird leider nicht voll seinem Ruf gerecht. Desöfteren treten nämlich störende Nachladezeiten wie beispielsweise bei Mad Dog McCree auf. Bei der Optik hingegen gibt es keinen Anlaß zur Kritik: 24 Bit True Color-Grafik mit 16,7 Millionen Farben reichen völlig aus, um jeden Grafikertraum visuell umsetzen zu können.

Fazit:

Quo vadis 3DO? Aus dem ehemaligen Nintendo-/Sega-Schreck ist eine Konsole geworden, die nur auf dem Papier stark ist. Trip Hawkins mag noch so viele Fremdhersteller aufzählen, das einzige, was derzeit zählt, sind Taten und keine ewige Kraftmeierei. Wenn nicht bald die versprochenen Hits kommen, könnte die 3DO-Vision sterben, ehe sie überhaupt begonnen hat. Außerdem sollte die 3DO-Company schon jetzt auf ein kompatibles Nachfolgemodell drängen, das derzeitige technische Mängel ausbügelt. Zur Zeit fällt mir beim besten Willen kein Grund ein, meine Geldbörse um über 1.000 DM zu erleichtern.

Bislang läßt die Qualität der Spiele noch zu wünschen übrig. Technisch sind sie zwar beeindruckend, jedoch rechtfertigen sie keineswegs den hohen 3DO-Preis.

Total Eclipse

Ballervergnügen total oder wieder nur mittelmäßig? Crystal Dynamics´ zweiter Streich. Von Julian Ossent

Auch feindliche Raketenstellungen müssen angegriffen werden.

Gute Reaktionen sind hier gefragt.

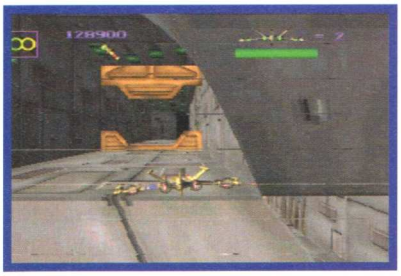
Abgeschossene Feinde füllen die eigene Energieleiste auf.

Knapp fünf Monate nach dem Erscheinen der 3DO-Konsole veröffentlichte Crystal Dynamics, die Firma die eigens für das 3DO gegründet wurde, aber mittlerweile wegen mangelnder Absatzzahlen auch für den PC ihre Spiele umsetzen will, ihr zweites, langerwartetes Spiel nach dem mit dem Grundgerät ausgelieferten Rennspiel Crash'n Burn. Wie auch bei diesem Vorgänger, beginnt Total Eclipse mit einem bombastischen Vorspann von 1A-Qualität, in dem Ihr in die Handlung eingeführt werdet. Die Raumstation Bravo ist von Aliens, den Drak-Sai, mit einem riesigen Raumschiff angegriffen worden und die lebensspendende Sonne des Omega-Quadranten, in dem sich die Bravo befindet, wurde von den bösartigen Außerirdischen einfach weggepustet. Nachdem diese Festung gefallen ist, bewegt sich

Fazit:

Grafisch gibt sich Total Eclipse wie sein Vorgänger Crash'n Burn, kurz gesagt: beeindruckend. Alle Objekte sind mit Textures überzogen. Wenn man durch die tiefen Gebirgsschluchten und beklemmenden Röhren fliegt, ist man von einer wahren Grafikorgie umgeben. Das motiviert zunächst wirklich gewaltig...zunächst. Denn spätestens in der dritten Stage erwartet man etwas mehr Abwechslung als nur durch Kanäle und über recht gleichförmige Planetenoberflächen zu düsen. Doch hier wird das Spielerherz schwer enttäuscht: die gewünschte Abwechslung bleibt aus. Klar, die Textures sind nicht immer gleich, manchmal grün, manchmal rot oder blau, aber die Art der Darstellung ist in jedem Level fast gleich. Auch der technisch gut gelungene Sound wird auf Dauer etwas nervig, denn er ändert sich kaum.
Total Eclipse ist technisch ein gelungenes Spiel, bietet aber kaum Abwechslung und keine umwälzenden Neuerungen in seinem Genre. So bleibt Total Eclipse nicht zuletzt auch wegen des extrem hohen Schwierigkeitsgrads ein Spiel für Grafikfetischisten und Ballerfreaks.

Einflug in den Tunnelabschnitt.



die riesige Kampfstation der Drak-Sais unaufhaltsam auf die Erde zu. Das Ziel: Vernichtung des Planeten und der menschlichen Rasse. Aber da seid ja noch Ihr, der verwegene Kampfpilot, der beste der Galaxis, und Euer treuer Begleiter, der FireWing-Fighter, um dieses abgrundtief schlechte Pack in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Also werdet Ihr ausgesandt, um die Drak-Sai zum Kampf zu stellen und die Erde zu retten. Natürlich, wie es sich für einen echten Helden gehört, allein.

Nach dieser Einleitung befindet Ihr Euch schon über der Oberfläche des ersten alienverseuchten Planeten, mit Sicht von hinten auf Euer Raumschiff. Die Bewegungsfreiheit ist ähnlich wie bei dem Super-Nintendo-Spiel Starwing: Ihr könnt nach rechts und links ausweichen, frei dürft Ihr Euch allerdings nicht bewegen, zurückfliegen is' nich'. Zur gezielten Bösewicht-Ausschaltung stehen drei bis sechs Bordgeschütze zur Verfügung, ab und zu könnt Ihr Extras wie neue Waffen oder zusätzliche Schilde einsammeln, die Euch beim Eliminieren der Gegner hilfreich unterstützen. Jeder der fünf Level unterteilt sich in mehrere Stages, in denen man jeweils eine gewisse Zeit über der Planetenoberfläche entlangschießt, um danach in eine kanalähnliche Röhre einzutauchen, dort Feinde zu bekämpfen und in die nächste Stage zu gelangen. Endziel ist die Vernichtung der Kampfstation der Drak-Sai.

System: 3DO
Hersteller: Crystal Dynamics
Preis: ca.: DM 150,-
Genre: Ballerspiel
Levels: -

GUT!

Plus:

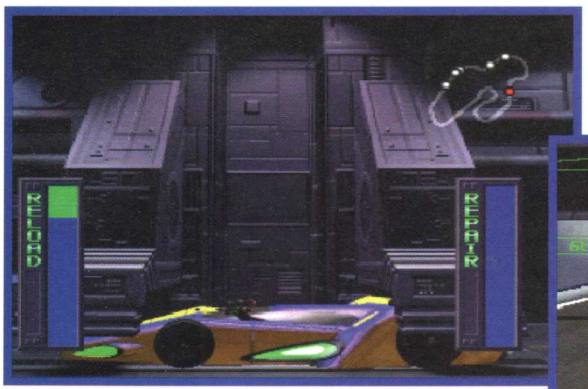
- Grafisch sehr beeindruckend.

Minus:

- Hoher Schwierigkeitsgrad.
- Kaum Abwechslung im Leveldesign.

Crash 'n' Burn

Crystal Dynamics ist eine der wenigen Firmen, die das 3DO annähernd ausreizt. Von Uwe Kraft



Hier demonstriert das 3DO seine grafischen Fähigkeiten.

Crystal Dynamics verschlägt Euch mit dem futuristischen Autorennen Crash'n Burn in das Jahr 2045. Das Spiel, das als Bundle der Konsole beiliegt, besticht durch seine sehr schnelle und flüssige Grafik, die alle technischen Raffinessen, die bis dato im Heimbereich erhältlich sind, ausreizt. Licht- und Schatteneffekte und nicht zuletzt das Texture Mapping sorgen für die notwendige Atmosphäre. Sechs Fahrer, die sich in einem kleinen Vorspann charakterisieren, müssen ihr Geschick skrupellos mittels Waffen und einem Bleifuß unter Beweis stellen. Ob Raketen, MGs oder Laser, es ist alles erlaubt, was dem anderen schadet. Für die nötige Abwechslung sorgen so vielversprechende Strecken wie Crash Course, Whiplash, Shockwave, Firestorm und Wasteland. Während des Spieles könnt Ihr die Perspektive ändern, was ab und zu etwas Verwirrung stiften kann, denn es vergehen erst ein paar Sekunden, bis die andere Ansicht dargestellt wird. In Floyd's Auto Shop kann der

System: 3DO
Hersteller: Crystal Dynamics
Preis: ca.: DM 150,-
Genre: Autorennen
Levels: 5

GUT!

Plus:

- Tolle Berg- und Talfahrten in rasanter 3D-Darstellung.

Minus:

- Auf Dauer zu wenig spielerische Abwechslung.

Im Auto Shop kann man bessere Waffen erstehen.

genervte Spieler, der in der Vorrunde einiges einstecken mußte, seinen Rachegefühlen Ausdruck verleihen und nette Spielereien wie eine beständigere Außenkarosserie (wird übrigens grafisch ansprechend vorgeführt), ein durchschlagsfesteres MG oder schlagkräftigere Laser ins Inventar aufnehmen, vorausgesetzt er hat sich einen guten Platz erfahren und somit genügend Preisgeld erspielt. Auch für das Außerkraftsetzen der anderen Rowdies winken reichlich Dollars. In den Pit Stops läßt sich der Fahrzeug- und Munitionszustand auffrischen. Das Spielgeschehen wird von einer techno-angehauchten Musik begleitet, die von den Soundgeräuschen eher in den Hintergrund gedrängt wirkt. Und wer nur ein paar Runden drehen will, der wählt einfach den Rally-Mode und umgeht somit das taktische Tournament.

Rechts oben wird der Zustand der Karosserie angezeigt. (oben)

Manche Strecken sind transparent, so daß andere Dinge durch sie hindurchscheinen.

Fazit

Die Bewegungsfreiheit bei Crash'n Burn ist ziemlich eingeschränkt, Ihr könnt weder die Fahrbahn verlassen noch in die andere Richtung fahren. Die Steuerung des fahrbaren Untersatzes erweist sich als recht hakelig. Den Vorspann kann man nur mit den Worten "Gut gedacht, schlecht gemacht" kommentieren, dem Ruckeln sind hier keine Grenzen gesetzt. Aber entscheidend ist der Spielspaß, und den braucht man bei Crash'n Burn nicht mit der Lupe zu suchen: Zur Zeit das grafisch beeindruckendste Autorennen im Videospielbereich. Ganz klar, das Texture Mapping wertet das Endzeitgame im Mad Max-Stil deutlich auf. Jedoch sollte man keine technischen Wunder erwarten, denn man ist mit Crash'n Burn der neuen Konkurrenz derzeit nur eine kleine Nasenlänge voraus, aber Checkered Flag kommt bestimmt.

Als die Bilder laufen lernten...

Wem leblose Bilder nicht reichen, dem können wir im "SEGA Magazin VIDEO" Original-Sequenzen aus den Spielen bieten.

Die Sega-Magazin-Crew hat für Euch die aktuellsten und besten Spiele für Mega CD II, Mega Drive, Master System und Game Gear einem genauen Test unterzogen.

Inhalt der Erstausgabe:
(unter anderem)
- Wonderdog
- Tournament Fighters
- Sonic CD
- Dune II
- Mega Turrican

Color
ca. 66 Min.
VHS

für nur DM 19,95

Jetzt im Videofachhandel erhältlich.

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

☐ Ja, hiermit bestelle ich die Erstausgabe "SEGA MAGAZIN VIDEO" für nur DM 19,95

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte beachten Sie unsere Bestellbedingungen:
Coupon ausfüllen, ausschneiden und an folgende Adresse schicken.
Computec Verlag, Leserservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.
Bestellt werden kann per **Vorkasse** (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per **Nachnahme** (+ Nachnahmegebühr DM 7,50).
Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch per Telefon oder Fax bestellt werden:

Tel: 0911 - 64 27 76 3 • Fax: 0911 - 64 26 33 3

Montag - Donnerstag: 12.30h - 16.00 h, Freitag: 9.00 h - 12.00 h

Das Grauen hat einen neuen Namen: Monster Manor. Electronic Arts´ Erstlingswerk im Grusel-Gewand und dazu so erschreckend echt. Von Uwe Kraft

Software

Escape from Monster Manor

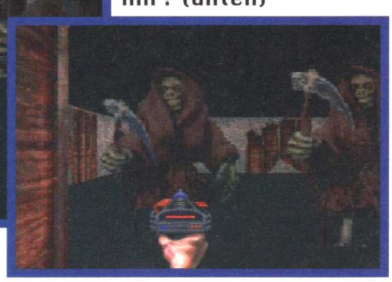
Das Böse ist wieder los und hat den Fluch des Talismans gebrochen. Die Fragmente liegen in ganz Monster Manor verstreut und können nur zusammengesetzt die Geister und die Untoten in ihr Reich zurückbefördern. Eine riesige Armada von diesen angsteinflößenden Geschöpfen kontrolliert das komplexe Landhaus. Im Doom-Stil steuert Ihr den Helden des Spiels, der mittels Ghost-Phaser in die Unterwelt abtaucht und das Böse vertreiben soll. Räume, Verliese und Gänge müssen nach Schlüsseln, Munitions- und Erste-Hilfe-Kisten sowie nach Talern abgesucht werden. Um letztendlich den nächsten Level zu erreichen, ist es unabdingbar, eines der verlorenen Fragmente zu finden. Erkundete Abschnitte werden automatisch gemappt und in einem Untermenü dargestellt. Dies ist auch vonnöten, denn die Labyrinthe erweisen sich als ziemlich komplex. Die Abspeichermöglichkeit kommt da gerade recht. Im dritten Abschnitt werdet Ihr z.B. von schleimabsorbierenden Köpfen attackiert. Da ist äußerste Vorsicht geboten, denn nur wenige Treffer zehren an den zu niedrig kalkulierten Bildschirmleben. Erst hier werden die Sensenmänner von den traditionellen Geistern abgelöst. Ansonsten bleibt alles beim alten. Habt Ihr erstmal den Dreh raus, wird aus dem vorsichtigen Vorantasten schnell ein routiniertes Vordringen, getreu nach dem Motto: Haste ein Monster im Visier, komm her, jetzt zeig' ich's dir!

Plus:

- Fesselnde grafische und akustische Aufmachung.

Minus:

- Suche-und-Du-wirst-finden-Spiel ohne Abwechslung.
- Fehlende Überraschungsmomente.



Dann bekommen sie meinen Ghost-Laser zu spüren (links). Wollen die etwas von mir? (unten)

Welchen Zweck die Bilder erfüllen, wird wohl ein ewiges Rätsel des Landhauses bleiben.

Fazit:

Die Grafik bringt die Friedhofsstimmung sehr gekonnt rüber, vermag aber nicht die Detailarmut und das Gegnerdefizit auszugleichen; denn genau hier liegt der Spielspaß begraben. Die Liebe zum Detail blieb auf der Strecke. Darüber kann auch das monotone Geschreie der Frauen oder was immer das sein soll, nicht hinwegtäuschen. Ein paar Extrawaffen hätten dem Spiel sehr gut gestanden. Zugegeben, das grafische Umfeld sowie die angsteinflößende Soundkulisse schaffen schon eine dichte Atmosphäre und doch, der gewisse Kick, das Salz in der Suppe oder wie ein Mario Kart-Fanatiker sagen würde, das Mario Kart im Super Nintendo sucht man hier vergebens. Da das Software-Angebot momentan noch sehr dünn gesät ist, kann man dieses Spiel dennoch empfehlen, denn es ist auf jeden Fall eines der besseren 3DO-Spiele.

System: 3DO
Hersteller: E. A./Studio 3DO
Preis: ca.: DM 150,-
Genre: 3DO-Actionspiel
Levels: -

GUT!

Belgien bfr. 99,- Luxemb. lfr. 97,- Holland hfl. 5,90 Italien Lit. 3900,- Österr. öS 37,- Schweiz sfr. 4,90

NINTENDO, SEGA & MEHR

COMPUTEC VERLAG 4/94

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSP[illegible]E SYSTEME

nur DM 4,90

MEGA DRIVE

VIRTUA RACING

STREETS OF RAGE 3

SUPER NES

MEGA MAN X

POP´N TWINBEE 2

JETZT im Handel erhältlich!

JETZT NEU!!!

32 SEITEN

zum Sammeln! TIPS & TRICKS

DIE BESTEN

SNES SHOOT´EM UPS

ÜBER 40 SPIELETESTS IM HEFT

CHOPLIFTER III, FATAL FURY 2, MR. NUTZ, DR. ROBOTNIK´S MEAN BEAN MACHINE, LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA, WOLFENSTEIN 3D, ART OF FIGHTING, FLINTSTONES, MUTANT LEAGUE HOCKEY, SUBTERRANIA UVM.

Lemmings

Jetzt gibt es die drolligen Kleinen auch für 3DO-Besitzer. Let's go! Von Julian Ossent

1991 veröffentlichte der Spielehersteller Psygnosis auf dem Amiga ein Spiel, das so schnell die Herzen der Computerbesitzer eroberte und dadurch die Verkaufscharts regelrecht stürmte, wie kaum ein Spiel seitdem. Nahezu jedes gebräuchliche Computer- oder Videospielsystem erhielt eine Adaption des Knobelknüllers, angefangen vom PC und Macintosh, über Mega Drive und Super Nintendo, bis hin zu Master, NES und Game Boy. Die putzigen grünen Volltrottel erhielten auf Amiga und PC sogar noch einen Nachfolger, der leider jedoch hinter den Erwartungen des Vorgängers herhinkte und den Ruhm des Ur-Lemmings nie erreichen konnte. Nun hat sich Psygnosis entschieden, auch 3DO-Besitzern eine Umsetzung zu bescheren.

Das Spielprinzip wurde eins zu eins von der Originalversion übernommen. Es gilt, die kleinen, ungeschickten Lemminge durch insgesamt hundertzwanzig Level zu schleusen, um Ihnen den grausamen Idioten-Tod zu ersparen. Dazu benötigt man eine kleine Erläuterung; wie hinlänglich bekannt, sind Lemminge hamsterähnliche Nagetiere, die sich auf ihren winterlichen Streifzügen in wärmere Gefilde zu Tausenden ins Meer stürzen und dort jämmerlich ertrinken. Die Forschung geht davon aus, daß früher ein Landweg existiert haben muß, der im Instinkt dieser Tiere noch vorhanden ist und den sie verzweifelt zu finden versuchen. Im Spiel Lemmings jedoch sind die Lemminge keine Rattenart, sondern eine menschenähnliche Lebensform mit gewaltigem Kopf und grünen Haaren.

Über die Menüs kann man den Lemmings Anweisungen geben.

Am Anfang jedes Levels fällt eine Anzahl Lemminge aus einer Falltür in eben jenen Level und begibt sich normalerweise direkt zu einer potentiellen Todesstelle, sei es eine viel zu hohe Klippe, Feuer oder tiefe Gewässer. Am unteren Bildschirmrand hat der Spieler eine Anzahl von Icons, die es ihm erlauben, das grausige Schicksal der Lemminge noch zu verhindern. Wenn man eines dieser Bilder anklickt und danach einen seiner drolligen Gesellen, übernimmt dieser die jeweilige Option. So kann der Lemming zum Beispiel graben, Brücken bauen, Fallschirmspringen oder den nachfolgenden Kameraden den Weg verbauen. So müßt Ihr versuchen, einen möglichst großen Prozentsatz an hilflosen Geschöpfen zu retten, indem man sie zum nahegelegenen Ausgang lotst. Wieviel genau, wird vor jedem Level angegeben.

Fazit:

Die 3DO-Version wurde gegenüber dem Ur-Vorbild nur schwach verbessert, der Sound kommt direkt von CD, ein Vorspann wurde neu dazuprogrammiert. Der jedoch wirkt ziemlich hingeklatscht, als ob man wenigstens irgendetwas präsentieren müßte, das eine 3DO-Adaption rechtfertigt. Die Spielgrafik aber ist eins zu eins vom PC rübergezogen, keine Spezialeffekte, die das Gerät sicherlich beherrschen würde, alles in allem wirkt das ganze Spiel wie pure Geldmacherei, aber der Name alleine macht noch lange keine gelungene Umsetzung. Jeder 3DO-Besitzer, der Lemmings auf keinem anderen System hat, sollte zugreifen, denn Spielspaß und Motivation sind nach wie vor Spitzenklasse. Für alle anderen aber mein Tip: Hände Weg!

System: 3DO
Hersteller: Psygnosis
Preis: ca.: DM 150,-
Genre: Denkspiel
Levels: über 100

GUT!

Plus:

- putzige Aufmachung.
- intelligentes Leveldesign.

Minus:

- technisch weit unter den Möglichkeiten des 3DO.

Dragon´s Lair

Nach der erfolgreichen Automatenversion versucht sich Readysoft nun am Newcomer 3DO.

Von Julian Ossent

1983 entschloß sich Don Bluth, der zu diesem Zeitpunkt wohl bekannteste Comic-Zeichner der Walt Disney Studios, einen interaktiven Zeichentrickfilm für die Spielhalle zu entwickeln. Heraus kam eines der mittlerweile legendärsten Spiele, das erste Laserdisc-Game,

Dragon's Lair. Hauptdarsteller ist der kühne Ritter Dirk the Daring (der wackere Dirk), der sich zum Ziel gesetzt hat, seine geliebte Prinzessin Daphne aus den Klauen des blutrünstigen Drachen Singe zu befreien. Doch das soll sich mehr als schwierig gestalten, denn Singe lebt in einem alten verfallenen Schloß, das noch zusätzlich von allerlei bösen Kreaturen bewohnt wird. Die Aufgabe Dirks besteht nun darin, sich durch zahlreiche Räume zu kämpfen, um schließlich den Drachen in der großen Höhle unterhalb der Burg (der "Dragon's Lair") zum entscheidenden letzten Gefecht zu stellen. Dies müßt Ihr Euch ungefähr so vorstellen: Es läuft ein Zeichentrickfilm ab, in dem Ihr die Bewegungen des tolpatschigen Ritters steuern müßt, da dieser sonst unweigerlich in sein Verderben rennt. Damit das nicht passiert, gilt es, zum richtigen Zeitpunkt in eine der vier Richtungen des Steuerkreuzes zu drücken oder mit dem B-Knopf das Schwert zu ziehen und den Gegnern die Zähne zu zeigen. Pro Raum wird diese Prozedur zwischen ein- und zwanzigmal (!) von Euch verlangt. Gelingt

es Euch nicht, im richtigen Moment zu reagieren oder vollführt Ihr die falsche Aktion, haucht Dirk the Daring in einer kurzen Sterbesequenz sein Leben aus. Die Verrenkungen oder Grimassen, die er dabei zieht, bringen einen fast immer unweigerlich zum Lachen. Da das Spiel durch dieses Trial-and-Error-Verfahren wohl viel zu schwer wäre, blinkt ab und zu eine Tür oder ein Gegenstand in der Richtung auf, in die Ihr lenken müßt oder ein Charakter gibt Euch beim Sprechen hilfreiche Tips. Doch die Jungs von Readysoft waren sogar so nett, in der Anleitung für jeden Raum eine kurze Beschreibung abzuliefern, so daß Euch bei allzu hoffnungslosen Situationen noch einmal unter die Arme gegriffen wird. Aber sogar mit diesen hilfreichen Tips ist Dragon´s Lair noch eine echte Herausforderung, und selbst abgebrühte Zocker dürften im Laufe des Spiels jede Sterbesequenz mindestens einmal zu sehen bekommen.

Fazit:

Dragon´s Lair besticht durch die Aufmachung. Die Grafik kommt zwar nicht hundertprozentig nach dem Automaten, aber die Qualität ist wirklich hervorragend. Man hat durchaus das Gefühl, in einem Zeichentrickfilm mitzuspielen. Auch die Soundeffekte und die Musikuntermalung tragen das ihre zur Atmosphäre bei. Ob schmetternde Fanfaren beim Entdecken des Zauberschwertes oder des Ritters entsetztes Schreien beim Anblick der gefangenen Prinzessin, alles paßt wie die Faust auf´s blaue Auge. Aber leider sind die Möglichkeiten, ins Spielgeschehen einzugreifen ziemlich gering. Ab und zu mal in eine Richtung gedrückt oder das Schwert gezogen, mehr an Einfluß auf den Spielablauf hat der 3DO-Besitzer nicht. Da kann die Grafik und der Sound noch so schön sein, spielerisch bietet Dragon´s Lair eigentlich nichts. Ich möchte hier niemandem zu nahe treten: wer solche Spiele mag muß einfach zugreifen, wer hinter dem Begriff interaktiv allerdings mehr erwartet, als hin und wieder mal ein Knöpfchen zu drücken, der wird sicher bitterlich enttäuscht. So ist Dragon´s Lair für den Otto-Normal-Spieler eine schöne Grafikdemo nach dem Motto: Guck' mal, was mein 3DO kann! Für den Automaten-Freak hingegen ein unverzichtbares Game.

System: 3DO
Hersteller: Readysoft
Preis: ca.: DM 150,-
Genre: Interactives Action-Spiel
Levels: -

MITTELMÄSSIG

Plus:

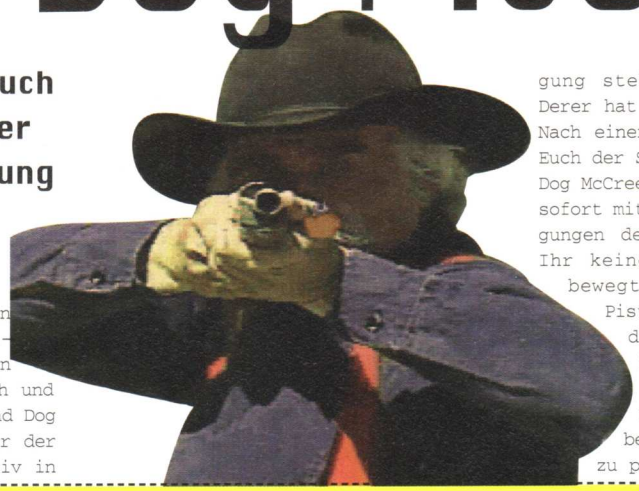
- tolle Aufmachung im Zeichentrickstil.
- gute Soundeffekte.

Minus:

- viel Grafik, wenig Spiel.

Mad Dog McCree

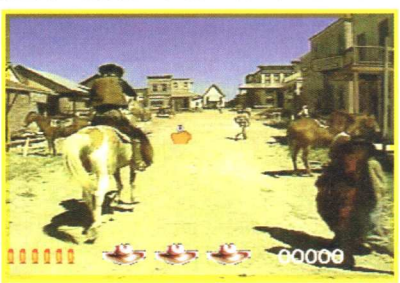
Endlich dürfen sich auch 3DO-Besitzer als Hüter von Gesetz und Ordnung betätigen.
Von Julian Ossent



Vor nunmehr drei Jahren tauchte in amerikanischen Spielhallen ein Spiel auf, das grafisch und soundmäßig für Furore sorgte: Mad Dog McCree. Dieser Automat war einer der ersten, bei dem der Spieler aktiv in einen Film eingreifen konnte. Darsteller waren echte Schauspieler, Soundeffekte und Dialoge wurden digitalisiert und direkt abgespielt. Jetzt setzte der Hersteller American Laser Games dieses erfolgreiche Game, dessen zweiter Teil mittlerweile auch schon in der Arcade-Szene zu finden ist, auf dem Newcomer-System 3DO um. Die Hintergrundstory des Western-Spiels ist einfach und kurz zu erklären: Mad Dog McCree, ein berüchtigter Bandit und Revolverheld, hat seine Kumpanen um sich versammelt und eine kleine Stadt an der Grenze zum Wilden Westen unter seine Kontrolle gebracht. Er hat den Sheriff in dessen eigenes Gefängnis eingesperrt, hat den Saloon in einen Trümmerhaufen verwandelt und, wie es sich für einen echten Bösewicht gehört, die Bank und die Bewohner des Ortes ausgeraubt. Ihr übernehmt nun die Rolle des seltsamen Einzelgängers, der nichts auf der Welt mehr liebt als Recht und Ordnung und jeden Halunken oder Straßenräuber mit den ihm zu Verfügung stehenden Mitteln bekämpft. Derer hat er zwei: Smith und Wesson. Nach einer kurzen Einleitung, in der Euch der Stadtälteste das Problem Mad Dog McCree erläutert, findet man sich sofort mitten im Geschehen. Auf Bewegungen der eigenen Spielfigur habt Ihr keinen direkten Einfluß, Ihr bewegt nur das Fadenkreuz der Pistole Eures Ersatz-Egos über den Bildschirm. Grundsätzlich gilt es, alles was sich im eigenen Gesichtsfeld befindet und sich bewegt, in den Computerhimmel zu pusten. Aber auch ein Revolver hat nicht unbegrenzt Schuß; nach jeweils sechs Feuerstößen muß die Wumme nachgeladen werden. Dazu bewegt man das Fadenkreuz einfach ans untere Ende des Screens. Gestalten sich die ersten Feindkontakte noch recht einfach, wird es nach kurzer Spieldauer auch schon ziemlich happig. Spieler ohne gute Reaktion werden sicherlich häufig die staubigen Straßen mit eigenem Blut besudeln und sich danach gefrustet die Endsequenz betrachten, in der der Totengräber des Ortes einem deutlich macht, daß das diesmal nicht ganz so doll gelaufen ist.

Fazit:

Ballerfans und Grafikfetischisten werden sicherlich Freude am ersten 3DO-Werk von American Laser Games finden, aber der Rest sollte erst einmal ein paar Leben probeballern. Die Grafik ist zugegebenermaßen sehr gut, auch der Sound und die Sprachausgabe kommen glasklar rüber, beim Datenträger CD allerdings kein Kunststück. Doch spielerisch bietet Mad Dog McCree meiner Meinung nach nichts Weltbewegendes. Die Story, soweit man sie so nennen kann, ist beim ersten Mal vielleicht noch ganz lustig, wird aber schnell langweilig und richtiges Zockfieber will partout nicht aufkommen. Das größte Manko allerdings ist sicherlich die komplizierte Steuerung: normal zu langsam, mit gleichzeitigem Knopfdruck zu schnell, wird es öfters zum reinen Glücksspiel, den oder die Gegner zu treffen. Dieses Problem wird American Laser Games jedoch bald zu beheben versuchen: eine Infrarot-Pistole wird demnächst erscheinen. So ist Mad Dog McCree zwar kein schlechtes Spiel und mag echte Freaks auch längerfristig begeistern, nutzt allerdings die Fähigkeiten des Gerätes nicht aus und wird den Normalspieler wohl nicht lange hinter dem Ofen hervorlocken können.



Plus:

- Astreine Filmgrafik.

Minus:

- Schwammige Steuerung - keine Abwechslung.

System: 3DO
Hersteller: American Laser Games
Preis: ca.: DM 119,-
Genre: Interaktives Actionspiel
Levels: -

GEHT SO

Night Trap

Nach der gelungenen Mega CD-Version gibt Digital Pictures nun auch auf dem 3DO sein Debut.

Von Julian Ossent

Wir schreiben das Jahr 1994. Ort: Los Angeles, Special Attack Team Commando-Zentrale. Deckname der Operation: Night Trap. Fünf Teenager sind nach einer Einladung auf mysteriöse Art und Weise im Ferienhaus der Familie Martin verschwunden. Die Besitzer beteuern, daß die Kids das Haus am Sonntag nachmittag wieder verlassen hätten. Nachdem die Polizei vergeblich nach Hinweisen gesucht hat, wird die Operation an das S.C.A.T.(Special Control Attack Team), einer Organisation, die sich mit übersinnlichen Verbrechen beschäftigt, übergeben. Das S.C.A.T. hat mehrere Überwachungskameras und Sicherheitssysteme wie Falltüren im Haus der Martins entdeckt, deren Funktion aber noch ungeklärt ist. Es ist gelungen, diese zu überbrücken und zu kontrollieren. Sie wurden mit sechs Codes in verschiedenen Farben gesichert, die jedoch jederzeit von der hauseigenen Kommandozentrale der Familie Martin verändert werden können. Jede Betätigung der Fallen ohne den richtigen Code würde sofort Alarm auslösen und die Operation gefährden. Also ist höchste Vorsicht geboten. Erneut werden fünf Teenager das Wochenende in diesem Landhaus verbringen, unter ihnen der beste Undercover-Agent des S.C.A.T., die junge Kelli Medd. Ziel der Unternehmung: Die Auflösung der Rätsel um das Haus Martin. Soweit die Hintergrundstory dieses Horror-Adventures. Der Spieler kann die ablaufende Story von 90 Minuten Länge jederzeit mit einer der installierten Kameras beobachten, ebenfalls zu jeder Zeit zwischen den einzelnen Bewachungsinstrumenten umschalten. Dabei gilt es natürlich, immer in den Räumen zuzuschauen, wo sich die agierenden Personen gerade befinden. Denn nur so erfährt man, wenn sich die Farbcodes ändern. Doch wozu überhaupt diese Vorkehrungen? Vor wem oder was will sich die Familie Martin schützen? Schon nach kurzer Spielzeit bekommt man mit, daß sich eine Art neuzeitlicher Vampire nachts in das Haus schleichen und ihren Opfern das Blut abzapfen. Wieso diese Kreaturen der Nacht allerdings genau dieses Haus aufsuchen und was die Besitzer damit zu tun haben, soll an dieser Stelle nicht verraten werden. Ziel des Spiels ist es natürlich, diese Monster einzufangen, was einem nur dann gelingt, wenn man den richtigen Farbcode aktiviert hat und in dem Raum, in den die Vampire sich einschleichen, rechtzeitig die Fallen auslöst. Schaffen es die Blutsauger jedoch, alle vier Jugendlichen und Kelli zu erwischen, hat die Mission versagt und das Grauen gesiegt.

NIGHT TRAP	**System:** 3DO
	Hersteller: Digital Pictures
	Preis: ca.: DM 150,-
Genre:	Interaktives Action-Spiel
Levels:	-
	GUT!

Fazit:

Grafisch gibt sich Night Trap ähnlich wie Mad Dog McCree. Der Film wurde mit echten Schauspielern aufgenommen, digitalisiert und auf die CD gepreßt. Auch die Soundeffekte und die Musik wirken gekonnt schaurig und lassen echtes Gruselfeeling aufkommen. Aber wie beim ähnlichen Westernspiel ist Night Trap auf Dauer etwas öde und der extreme Schwierigkeitsgrad tut das seinige, um die Motivation in die Tiefe sinken zu lassen. Die Story ist zwar gut überlegt, aber die schauspielerische Leistung der Charaktere bringt einen schon hin und wieder zum Schmunzeln. Vor allem die humpelnden und hinkenden Phantom-Vampire haben bei mir einen Lachbonus. Insgesamt gilt, ähnlich wie bei Mad Dog McCree: Der Großteil der Spieler wird sich wohl nicht angesprochen fühlen.

Plus:

- durch echte Schauspieler große Realitätsnähe.
- Gruselstimmung kommt auf.

Minus:

- Handlungsmöglichkeiten des Spielers eingeschränkt.
- extrem hoher Schwierigkeitsgrad.

Battle Chess

Von den zahlreichen Fremdanbietern des 3DO-Gerätes meldet sich nun einer der ganz großen Namen an, um sein erstes Spiel für die neue Multimedia-Konsole zu präsentieren: Interplay.

Von Julian Ossent

System: 3DO
Hersteller: Interplay
Preis: ca.: DM 150,-
Genre: Schachspiel
Levels: .

MITTELMÄSSIG!

Bereits auf dem Amiga und dem PC hat sich das kalifornische Softwarehaus mit diversen Programmen etablieren können, unter diesen Titeln auch das etwas "andere" Schachspiel Battle Chess. Nun ja, die Schachregeln kurz zu beschreiben, würde vermutlich ein ganzes Heft füllen, daher werde ich das an dieser Stelle unterlassen, sie dürften ja eh den meisten bekannt sein. Was Battle Chess ausmacht, ist die Präsentation, und die ist wirklich gelungen. Das Schachbrett sieht man aus einer 3D-Perspektive des Spielers am unteren Bildschirmrand. Die Figuren sind keine simplen Holztürme oder Marmorkegel wie im konventionellen Schachspiel, sondern wohldetaillierte Damen und Herren, die den Charakter, den sie darstellen, hundertprozentig so präsentieren, wie er nach mittelalterlichem Vorbild auszusehen hat. So ist zum Beispiel der König ein Herr der etwas älteren Generation mit roter Schleppe und rubinverzierter Krone auf dem Haupt, während der Bauer - von etwas kleinerer Erscheinung - in eine eher dezente Rüstung gekleidet ist, bewaffnet nur mit einer Hellebarde. Doch diese Option ist es nicht, die Battle Chess eben von den anderen Schachspielen unterscheidet, sondern der Kampf an sich. Treffen nämlich zwei Figuren aufeinander, zoomt die "Kamera" näher an das Geschehen heran und man sieht eine animierte witzige Zwischensequenz. Das Ergebnis des Gefechts ist, wie es sich für ein Schach gehört, von vorneherein vorbestimmt, aber die Szenen bringen einen wirklich zum Lachen. Vom simplen Schwertgefecht zwischen zwei Bauern über die tödliche Umarmung der Dame bis hin zum Bud Spencer-ähnlichen Schlag des Golems, einem Steinwesen, das sich in der Ruhephase in den Turm verwandelt, wird wirklich alles geboten. Für den konventionellen Spieler bietet sich aber auch die Möglichkeit, im Setup eine zweidimensionale Darstellung auszuwählen, in der das Schachbrett aus der Draufsicht und die Figuren nur als Icons gezeigt werden. Dadurch erhält der Spieler ein handfestes "normales" Schach. Weiterhin kann man zwischen mehreren Schwierigkeitsgraden wählen. So wird jeder individuell gefordert, ob Anfänger oder echter Schachprofi.

Statt der 3D - Perspektive läßt sich auch die klassische Draufsicht einstellen.

Plus:
- Ansprechende, stimmungsvolle Grafik.
- Hübsche, witzige Animationen.

Minus:
- Technische Schwächen beim ruckeligen Zoomen.
- Lange Zugriffszeiten von CD.

Fazit:
Nun werdet Ihr Euch denken: Klingt ja ganz gut, was er da so erzählt, aber hat das Spiel auch irgendwelche Nachteile? Leider ja. Denn obwohl die Figuren schnuckelig animiert sind, wenn die Animation auch nicht immer ganz flüssig abläuft, verhunzt der Zoom-Effekt vor jedem Kampf die gesamte technische Präsentation dieses Spiels. Für ein Gerät dieser Güte- und Preisklasse erwarte ich wesentlich mehr. Stufenweise zuckelt die Kamera näher an die Figuren, das kann das 3DO mit Sicherheit deutlich besser. Einfach lieblos programmiert, das paßt eigentlich überhaupt nicht ins sonst gute grafische Gesamtbild. Leider haben die Programmierer auch beim Sound gehudelt: wenn vorhanden, dudelt er halt so dahin. Wenn man da an Interplays Lord of the Rings auf dem PC-CD-ROM denkt, da war der Sound echt spitze. Auch der Zugriff vom CD-Laufwerk ist nicht besonders gut gelungen und so muß man öfters längere Ladezeiten in Kauf nehmen.
Ein gutes Schachspiel hübsch verpackt, leider aber mit einigen technischen Mängeln.

Mit hautengem Kleid greift die Königin ins Spiel ein.

Play Time ist Multiformat!
Für alle Computer-, Videospiele- und Handhelds.

Play Time ist geballte Review-Power!
Auf über (180!!!) Seiten kompetente Tests zu allen Spielen und allen Systemen.

Play Time ist hyperaktuell!
Die heißesten News aus den geheimen Schaltzentralen der Softwarehäuser.

Mit Play Time "into the future"!
Anderen immer einen Schritt voraus mit den Highlights und Projekten von morgen.

Play Time ist Unterhaltung pur!
Der einzigartige Leserbriefspaß, die Game-Workshops von Profis, die Specials über alle Events der Szene, die wichtigsten Hardwarevorstellungen, die hammerartigen Gewinnspiele, und, und, und...

Play Time kann jedem bei kniffligen Spielen helfen!
32 Seiten farbige Tips&Tricks in Wort und Bild für alle Systeme, dazu den Sammelordner für die hilfreichsten 384 Seiten des Jahres.

Play Time ist Play Time TV!
Das Magazin zur ersten deutschen Fernsehshow um Computer- und Videospiele.

JETZT TESTEN!

Einfach Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an:
COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

☒ **Ja, ich will PLAY TIME testen!**
Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich PLAY TIME im Abonnement für nur DM 69,-/Jahr!

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ *Wohnort*

Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen)

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, das ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: ***COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.*** *Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, das ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen):
❒ Bequem durch Bankeinzug
Konto.-Nr.:
BLZ:
❒ gegen Rechnung

COMPUTEC VERLAG PT 2505

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: ***COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.***

Der PC der Zukunft

Pentium, PCI, PowerPC, Local Bus, Wave Table, Triple Speed - dies sind nur einige der Schlagworte, die die Technik zukünftiger PCs bestimmen werden. Was davon für Euch als Spiele-Freaks wichtig ist und worauf Ihr locker verzichten könnt, erfahrt Ihr hier.

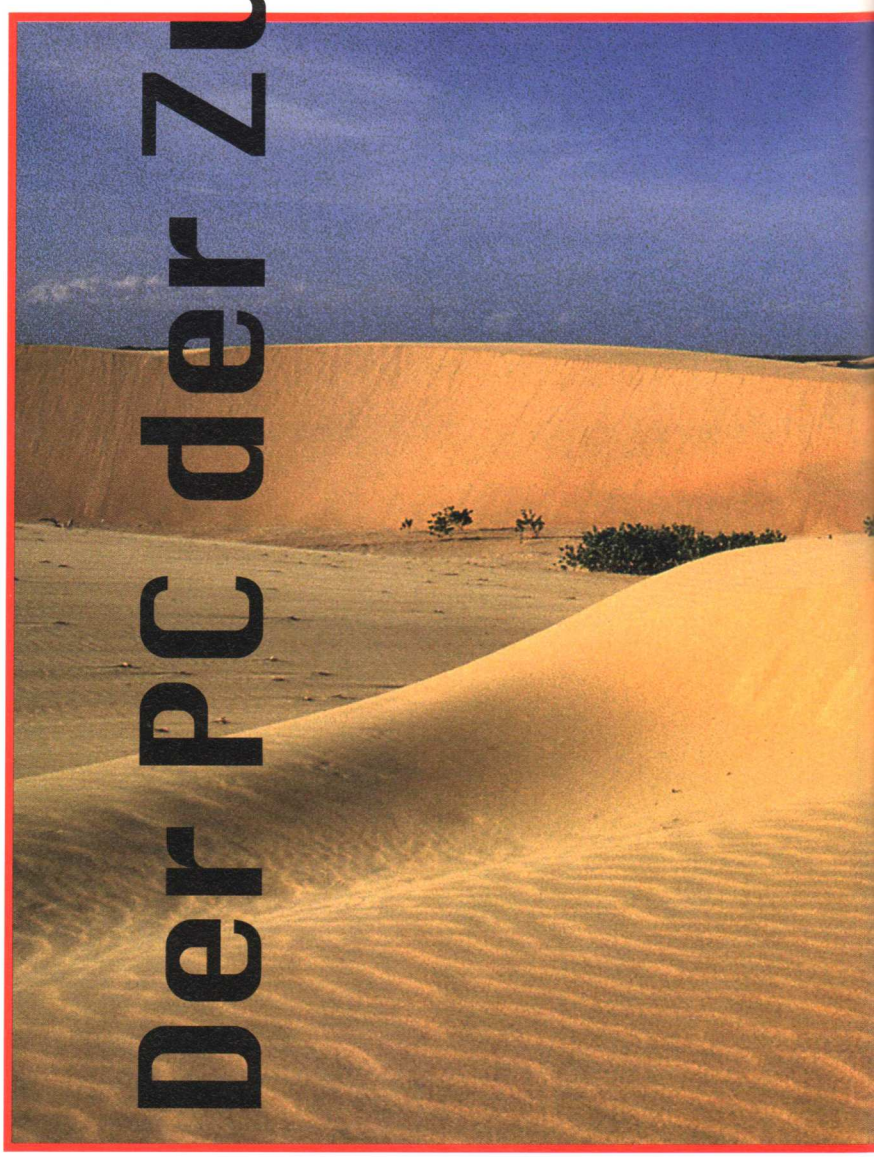
Von Richard Vogler

Glaubt man der PC-Industrie, ist natürlich jede neue Technik DIE Revolution schlechthin, mit der PCs noch schneller und noch besser werden. Doch beim genaueren Hinsehen entpuppt sich so mancher heiße Trend als kalter Kaffee. Wir haben die wichtigsten Technologien der zukünftigen PCs unter die Lupe genommen und zeigen Euch, worauf's ankommt.

Schnelle Prozessoren

Das wichtigste beim PC-Kauf wird auch in Zukunft die Prozessorleistung sein. Nachdem Spiele wie Strike Commander so manchen 486er als lahme Krücke entlarvt haben, ist klar: Zu schnell kann eine CPU niemals sein - besonders bei PCs, wo der Hauptprozessor die ganze Arbeit alleine machen muß und nicht wie beim Amiga und den Konsolen auf die Unterstützung durch spezielle Grafikchips setzen kann. Die naheliegende Rettung heißt Pentium und kommt von Intel: Als Nachfolger des 80486 bietet der Pentium theoretisch etwa die 2,5-fache Leistung seines Vorgängers, in der Praxis reicht es jedoch meist „nur" für Faktor 1,5. Die Kompatibilität ist sehr hoch, wenn auch nicht alle Spiele auf Anhieb laufen. Das Problem des Pentium ist im Moment noch der Preis: Weil die Produktion der Chips relativ aufwendig und die Nachfrage groß ist, kosten Pentium-Systeme heute noch 5000 Mark und mehr, während man schon für knapp die Hälfte einen flotten 486er beim Discounter bekommt. Natürlich ist es nur eine Frage der Zeit, bis auch der Pentium in diese Preisregionen fällt - manch ein Optimist rechnet noch in diesem Jahr damit.

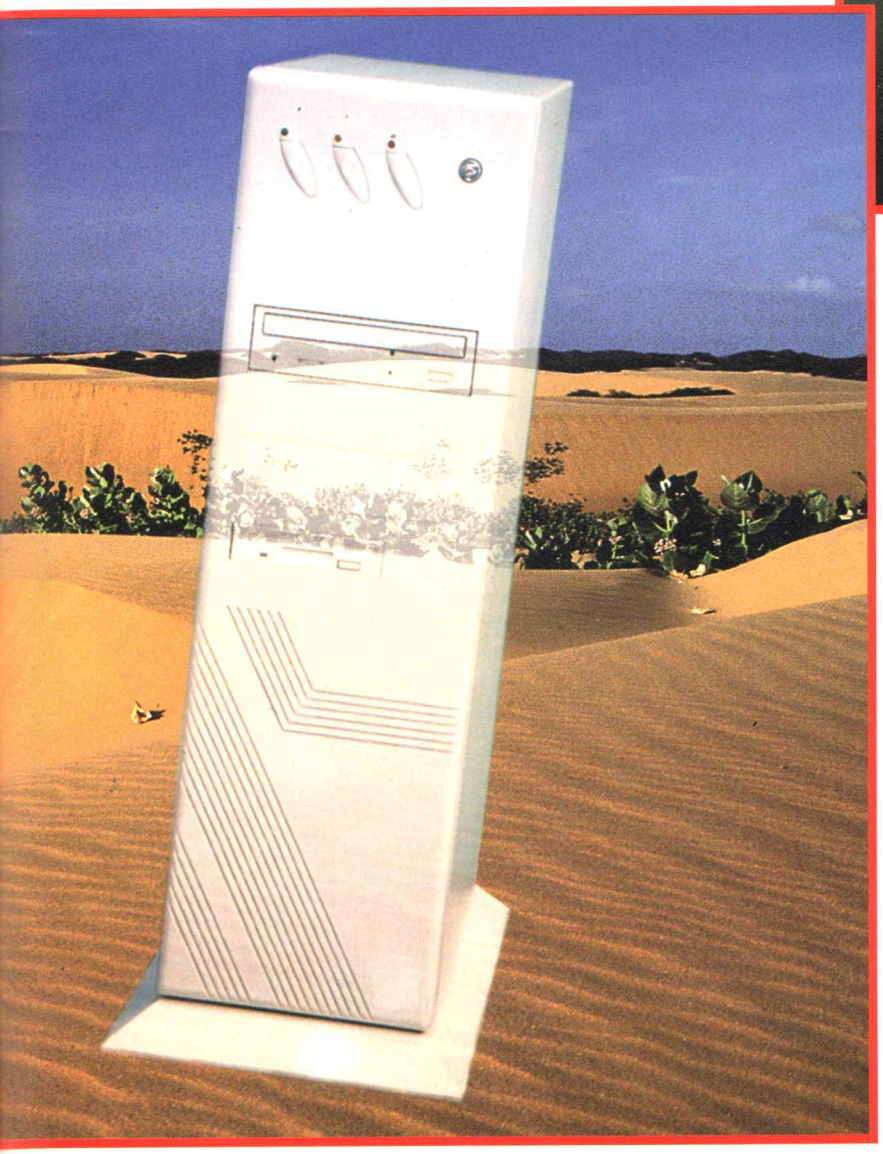
Langfristig könnten jedoch andere Prozessoren dem Pentium den Rang ablaufen: Besonders gute Chancen hat der PowerPC, der billig in der Produktion und gleichzeitig schneller als der Pentium ist. Zunächst wird dieser neue Prozessor zwar vor allem in der neuen Generation von Apples Macintosh eingesetzt, doch glaubt man Insidern, so werkeln bereits mehrere taiwanesische PC-Hersteller an sehr



billigen und leistungsfähigen Power-PC-Computern für den „normalen" PC-Markt. Einen Haken hat der PowerPC natürlich: Der Prozessor ist nicht kompatibel zu Intels x86er Linie. DOS und Windows, wie Ihr es heute kennt, laufen auf dem PowerPC nur in einer Emulation, die zwar recht flott, für Spiele aber doch zu langsam ist. Wenn der PowerPC jedoch Erfolg haben sollte, werden viele Spielehersteller sich auf die neue, affenartig schnelle Hardware stürzen - und dann sieht es für Intel trübe aus.

Dies ist umso wahrscheinlicher, als die Tage des Betriebssystem-Dinosauriers DOS schon bald endgültig gezählt sein dürften: Die Spiele der Zukunft laufen unter einer grafischen Oberfläche wie Windows und werden dabei durch

Außen Desktop, innen Pentium: der XPS P60 von Dell.



Ein Vertreter der alten Generation: Peacocks Take DX2/66

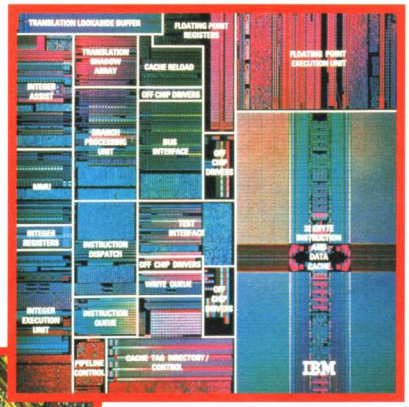
die Möglichkeiten von 32-Bit-Betriebssystemen wie Chicago (Windows 4.0) sogar noch schneller.

PCI oder Local Bus

Kaum hat sich der schnelle Local Bus gegenüber dem Oldtimer ISA durchgesetzt, schon buhlt ein neues System um die Gunst von Grafik- und anderen Erweiterungskarten: der PCI-Bus. Gleich vorweg: In Sachen Geschwindigkeit bringt PCI gegenüber Local Bus im Moment fast nichts. Die Performance hängt nämlich im wesentlichen von der Taktfrequenz und der Busbreite ab, und da geben sich PCI und Local Bus nichts. Beide übertragen heute typischerweise 32 Bit, also vier Byte parallel, mit einer Taktrate von 33 MHz.

Die Stärke von PCI liegt in anderen Bereichen: Beim Local Bus sind die Karten unmittelbar an den Prozessor gekoppelt, sie laufen sogar im gleichen Takt. Was bei 33 MHz noch problemlos funktioniert, wirft bei 50 MHz große Probleme auf: Da der Local Bus nur bis maximal 40 MHz einwandfrei funktioniert, sind bei den 50-MHz-Boliden Schwierigkeiten in der Zusammenarbeit mit Grafikkarten und

anderen Erweiterungen an der Tagesordnung. Dazu kommt, daß auch bei nur 33 MHz maximal zwei Local-Bus-Karten in den Rechner eingesteckt werden dürfen, so daß Soundkarte oder Festplattencontroller immer noch in einem der altertümlichen ISA-Slots Platz finden müssen.
Während beim Local Bus die Geschwindigkeit von CPU und Bussystem auf Gedeih und Verderb miteinander gekoppelt sind, kann die CPU in einem PCI-System so schnell sein, wie sie will: Der PCI-Bus arbeitet immer mit 33 MHz. Besonders für Pentium-Rechner ist das wichtig, denn an den VESA Local Bus läßt sich Intels neuester Chip nur mit einigen Klimmzügen anschließen. Ein Vorteil von PCI ist aber auch das Plug&Play-Konzept: Während man bei ISA- und Local-Bus-Karten zur Konfiguration von Interrupts und DMA-Kanälen auf das Gefummel mit Jumpern angewiesen ist, konfigurieren sich PCI-Karten selbst. Ein intelligentes BIOS fragt beim Systemstart alle installierten Komponenten nach ihrer Funktion und der Lieblingseinstellung und vergibt dann IRQs, DMA-Kanäle und Basisadressen. Im Moment ist zwar noch Handarbeit angesagt, wenn zum Beispiel eine Soundkarte mit ISA-Bus installiert werden soll, aber die Zukunft ist Plug&Play.
Natürlich geht die Entwicklung noch weiter: Die nächste Generation des Local Bus wird bis zu 50 MHz Bustakt verkraften und optional 64 Bit, also die doppelte Datenmenge, parallel übertragen. Intel plant die Erweiterung des PCI-Bus auf 64 Bit, was ebenfalls einer Verdopplung der Geschwindigkeit gleichkommen wird.



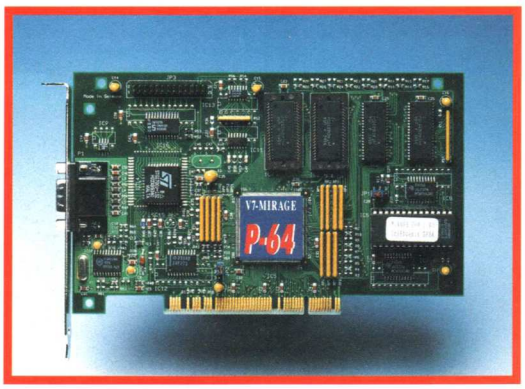
Gutsituierte Spieler können schon einmal das Sparbuch bereithalten. Der Power PC ist teuer!

64-Bit-Grafikkarten

Was nutzt der schnellste Bus, wenn die Daten später, zum Beispiel auf der Grafikkarte, wieder ausgebremst werden? Bei den frühen Local-Bus-Grafikkarten konnte man genau diesen Effekt beobachten: Weil die Hersteller die gleichen Komponenten wie bei den lahmen ISA-Karten einsetzten, waren die ersten Grafikkarten für den Local Bus nur unwesentlich schneller. Mittlerweile haben die Chiphersteller dazugelernt: Die meisten modernen Grafikkarten arbeiten intern zumindest mit 32 Bit breiten Bussystemen.

Für Laien ist der Aufbau eines Power PCs sehr undurchsichtig.

Schon sind erste Karten in Sicht, die intern gar mit 64 Bit arbeiten und damit auch für die nächste Generation von PCI und Local Bus gerüstet sind: Ende letzten Jahres präsentierte Orchid die Kelvin 64, rechtzeitig zur CeBIT kommt von Spea die Video Seven Mirage mit 64-Bit-Technologie und PCI-Bus.
Eine schnellere Grafikkarte macht sich vor allem bei bewegten Bildern bemerkbar: Je schneller der Prozessor die Bilddaten in die Grafikkarte schaufeln kann, desto schneller und fließender können Animationen ablaufen. Außerdem wird so eine bessere Bildqualität möglich, denn eine höhere Auflösung und mehr Farben erfordern auch eine schnellere Grafikausgabe.
Wichtig: Wenn eine Grafikkarte besonders schnell unter Windows ist, heißt das für die Geschwindigkeit beim Spielen gar nichts. Unter Windows kommt nämlich durch spezielle Treiber die Eigenintelligenz gerade teuerer Grafikkarten besonders zur Geltung - und die liegt beim Spielen völlig brach. Ein extremes Beispiel sind Grafikkarten mit dem P9000-Chip, die unter Windows wahre Raketen, unter DOS hingegen lahme Schnecken sind. Fazit: Local Bus oder PCI bringen für eine Grafikkarte auf jeden Fall hohe Geschwindigkeit, teure Grafikprozessoren sind jedoch nur für Windows interessant.



Mit der Spea V7-Mirage P-64 geht auf einem Pentium erst so richtig die Post ab.

Soundkarten

Schneller Prozessor, schneller Bus, schnelle Grafikkarte - das war's. Denkste! Die Spiele-PCs der Zukunft brauchen mehr, um immer bessere, schnellere und komplexere Spiele zu verarbeiten. Für die Soundqualität entscheidend ist der längst überfällig Abschied von den FM-Karten wie SoundBlaster und Co. Der Standard der Zukunft heißt Wave-Table: Statt Klänge synthetisch zu erzeugen, haben Wave-Table-Karten eine Vielzahl

natürlicher Instrumente gespeichert, die mit einer extrem hohen Qualität wiedergegeben werden können. Über die gleiche Hardware lassen sich Samples, also Soundeffekte und Sprache, in 16-Bit-Qualität abspielen.

CD-ROM

20 Disketten für ein Spiel? Nein, danke. Die Spiele der Zukunft kommen praktisch nur noch auf CD-ROM: Die Hersteller sparen das Geld für das teure Kopieren der Disketten und Ihr braucht weder 30 MByte auf einer Festplatte, noch eine Stunde Zeit für die Installation zu opfern. Action-Spiele wie Rebel Assault und Critical Path sowie Adventures im Stil von Myst (das es bisher nur für den Mac gibt) zeigen, was aus 650 MByte rauszuholen ist, ohne daß - wie bei Hell Cab oder 7th Guest - Spieltiefe und Spielbarkeit leiden. Filmaufnahmen mit echten Schauspielern, die ins Spielgeschehen eingebaut wurden, darf man dank CD-ROM in Zukunft bei den meisten Spielen erwarten.
Und wer meint, CD-ROM-Laufwerke seien zu langsam zum Spielen, wird sich schon bald eines Besseren belehren lassen müssen: Galten vor kurzem Übertragungsraten von 150 KByte/Sekunde noch als Standard und 300 KByte/Sekunde als schnell, bekommt man heute schon Laufwerke mit 450 oder gar 600 KByte/Sekunde. Und bis diese neuen Drives für jedermann erschwinglich sein werden, wird es höchstens noch ein paar Monate dauern.

Plus:

Selbstkonfigurierende Steckkarten, PCI-Bus arbeitet unabhängig vom CPU-Takt, höhere Übertragungsrate als Vesa Local-Bus, mehr als zwei Steckkarten möglich, technisch saubere Lösung, hohe Akzeptanz auf Seiten der Industrie.

Minus:

Noch wenig PCI-Karten erhältlich, hohe Preise für entsprechende Produkte, derzeit auf 33 MHz beschränkt.

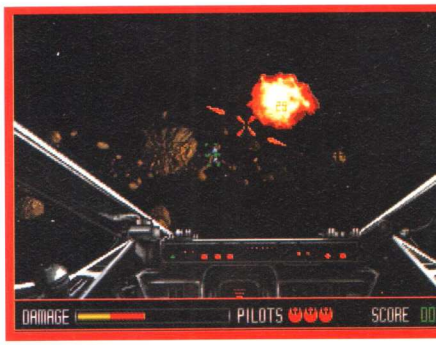
Der Vobis Tower P60 präsentiert sich im feschen Colani-Desgin. Da stimmen Optik und Leistung.

Darf's etwas mehr sein?

Daß in Zukunft höhere Kapazitäten an Arbeits- und Festplatten-Speicher benötigt werden, ist eigentlich klar. Der Preisverfall bei den RAM-Chips wurde im letzten Jahr zwar etwas gebremst, bei den Festplatten geht die Talfahrt jedoch munter weiter. Wetten, daß schon bald 8 bis 16 MByte RAM und eine Festplatte mit 500 MByte als normal gelten?
Für die Spielehersteller erschließt das natürlich ganz neue Möglichkeiten: Mußten sie bisher davon ausgehen, daß nur wenig RAM zur Verfügung steht, können sie in Zukunft aus dem vollen schöpfen und aufwendige Animationen und Musiksequenzen direkt aus dem RAM abspielen. Das lästige Nachladen dürftet Ihr in Zukunft immer seltener erleben.

Fazit

Der PC wird in Zukunft mehr denn je eine tolle Spiele-Maschine sein. Mit neuen Prozessoren, schnellen Bus-Systemen, flotten Grafikkarten und besseren Multimedia-Möglichkeiten erschließen sich völlig neue Möglichkeiten. Zunächst werden die bestehenden Spiele nur etwas schneller, etwas bunter vielleicht auch.
Über kurz oder lang werden die Spielehersteller jedoch die Leistung zu nutzen wissen: Flugsimulatoren werden dank schnellerer Prozessoren noch realistischere Bilder liefern, die über schnelle Bussysteme und Grafikkarten fließend animiert werden. Schnelle CD-ROM-Laufwerke erlauben das Einspielen von qualitativ hochwertigen Filmsequenzen, neue Soundkarten liefern eine atemberaubende Geräuschkulisse dazu. All das wird noch in diesem Jahr nicht nur verfügbar, sondern auch bezahlbar werden - wetten?



Rebel Assault braucht nur wenig Rechenpower. Ein DX33 genügt.

MediaVisions Critical Path läuft nur unter Windows und benötigt deshalb eine schnelle Grafikkarte.

Kaum noch ein neuer PC geht heute ohne eingebautes CD-ROM-Laufwerk über den Ladentisch. Schon für wenig mehr als 400 Mark erhält man außerdem Laufwerke zum Nachrüsten, wobei eine Datenübertragungsrate von 300 KByte/sec schon fast zum Standard geworden ist. Der Trend ist klar erkennbar: Neben Diskettenlaufwerk und Festplatte gehört in den PC von heute ein CD-ROM-Laufwerk. Von Christian Späthe

Immer aufwendiger gestaltete Spiele benötigen für ihre Daten auch immer mehr Speicher, 3,5-Zoll-Disketten mit „nur" 1,44 MByte Speicherkapazität reichen da nicht mehr aus. Die für Hersteller wie Anwender perfekte Lösung heißt CD-ROM, passen auf eine solche Silberscheibe doch immerhin 650 MByte an Daten. Da diese in der Regel nochmals komprimiert werden, läßt sich ein effektiver Datenbestand von rund einem Gigabyte auf einer CD unterbringen - der Inhalt von rund 700 HD-Disketten.

Anschluß gesucht

Wer sich heute ein CD-ROM-Laufwerk kauft, sollte dies - sofern es sich nicht um ein Laufwerk mit SCSI-Schnittstelle handelt - auf die vorhandene Soundkarte abstimmen: Viele Soundkarten bieten nämlich bereits ein Interface zum direkten Anschluß eines CD-ROM-Laufwerkes, so daß man auf eine weitere Steckkarte verzichten kann. Drei verschiedene Standards, untereinander hoffnungslos inkompatibel, haben sich im Laufe der Zeit herausgebildet: von Sony für die Laufwerke CDU-31 und CDU-33, von Mitsumi für LU005 und FX001(D) sowie für Matsushita, deren Laufwerke auch unter dem Label Panasonic vertrieben werden. Zum letztgenannten Standard kompatibel sind die aktuellen Modelle CR-562 und CR-563, wobei das CR-563 auch von Creative Labs angeboten wird. Eine Alternative bietet die Sound Blaster 16 SCSI-2, die über eine schnelle SCSI-Schnittstelle verfügt und somit genügend Leistungsreserven bietet, um auch die hohe Übertragungsrate moderner CD-ROM-Laufwerke nutzen zu können.

Neben dem Anschluß ist auch die Mechanik des Laufwerks wichtig: Preiswerte Laufwerke arbeiten ohne einen Caddy, eine kleine Plastikbox, die die CD vor Beschädigung schützen soll. Nur bei Profigeräten, die dann häufig auch mit SCSI-Schnittstelle ausgerüstet sind, wird ein Caddy verwendet. Alle anderen Laufwerke bieten im wesentlichen den gleichen Mecha-

CD-ROM-Laufwerke

Unbegrenzte

nismus wie der CD-Spieler Eurer Stereoanlage: Auf Knopfdruck fährt eine Schublade heraus, in die sich die CD direkt einlegen läßt.

Spiele auf CD

„Hauptsache, dem Kunden wieder ein paar Mark aus der Tasche gezogen", scheint bei so manchem Spieleherstellers das Motto zu sein, wenn die Umsetzung eines Spiels für CD-ROM angekündigt wird. Schon mehr als einmal ist es vorgekommen, daß sich auf CD exakt die gleiche Version befindet wie schon auf Diskette. Besonders dreist: Häufig bleiben die restlichen 600 MByte auf der CD einfach ungenutzt. Erfreulicherweise hat sich die Situation in den letzten Monaten gebessert: Gut gemachte Spiele auf CD dagegen sind zwar weiterhin rar, schlagen dann aber sämtliche Verkaufsrekorde, wie beispielsweise Rebel Assault, das derzeit meistverkaufte CD-ROM-Game.

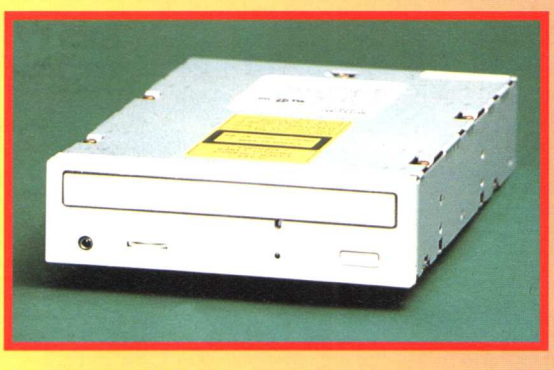
Zukünftige Spiele werden immer mehr mit Videoanimationen arbeiten und im Hintergrund einen Soundtrack abspielen. Um ruckelige Grafiken und lange Ladezeiten zu vermeiden, solltet Ihr auf jeden Fall zu einem Laufwerk mit doppelter Geschwindigkeit greifen. Schon auf die nächste Generation von CD-Spielen vorbereitet seid Ihr beispielsweise mit dem neuen NEC 3Xe.

Abspielen von Audio-CDs

Auf einer Daten-CD können übrigens auch Audio-Tracks enthalten sein, wie auf einer normalen Audio-CD. Um diese auf dem PC abzuspielen, gibt es Audio-Player, die sich bei vielen Laufwerken oder Soundkarten mit CD-ROM-Interface bereits im Lieferumfang befinden. Einige wenige Laufwerke (wie das NEC 3Xe) bieten an der Frontseite des Laufwerkes die zum Abspielen von Audio-CDs nötigen Bedienelemente. Noch eine kleine Warnung: Daten-CDs gehören nicht in den CD-Player der Hifi-Anlage, da durch diese besondere Form der „Musik" die Lautsprecher ruck-zuck beschädigt werden können.

Mitsumi FX001D

Für rund 450,- Mark ist das Mitsumi FX001D zu haben, der 300 KByte/sec schnelle Nachfolger des beinahe schon legendären LU005S. Der Anschluß an den PC erfolgt über eine mitgelieferte Controllerkarte oder alternativ über eine von vielen Soundkarten, die den Mitsumi-Anschluß unterstützen (z.B. Spea Media FX, Sound Blaster Multi CD ...). Wer den mitgelieferten Controller benutzt, kann das Soundsignal entweder über einen internen Anschluß an die Soundkarte oder über die auf der Controllerkarte vorhandenen Cinch-Buchsen direkt an die Stereoanlage schicken. Wie bei Laufwerken in der unteren Preisklasse üblich, verzichtet das FX001D auf einen Caddy. Auf Knopfdruck wird die Schublade automatisch ausgefahren und nach Einlegen der CD mit einem weiteren Knopfdruck wieder eingefahren. Die zum Betrieb nötigen Treiber sind auf einer Diskette enthalten, für Betriebssysteme wie OS/2 bieten Fremdfirmen entsprechende Treiber an. Gerade in Anbetracht des günstigen Preises ist das Mitsumi FX001D das Einsteiger-Laufwerk schlechthin.



Das Mitsumi FX001D bietet satte Leistung: 300 KByte/s für schlappe DM 450.-

NEC 3Xe

NEC, Erfinder der MultiSpin-Technologie, setzt mit dem 3Xe einen weiteren Standard in Sachen CD-ROM-Technologie: Statt mit doppelter Geschwindigkeit arbeitet das neue Drive mit dreifacher Umdrehungszahl. Die maximal erreichbare Übertragungsrate kann damit von bisher 300 KByte pro Sekunde auf 450 KByte pro Sekunde erhöht werden. Aber nicht nur Geschwindigkeitsfanatiker kommen auf ihre Kosten, auch das Auge wird mit einem modernen Design beglückt: Das externe Modell kommt frech gestylt daher und bietet neben einem kleinen LCD-Display alle zum Abspielen von Audio-CDs nötigen Features.

An der Rückseite finden sich Cinch-Buchsen zum Anschluß des Gerätes an die Stereoanlage, und über die an der Frontseite angebrachten Buttons ist ein Betrieb als Audio-Player problemlos auch ohne PC möglich. Am Computer wird das NEC 3Xe über eine SCSI-2-Schnittstelle betrieben, setzt also einen entsprechenden Controller im Rechner voraus. Wie bei SCSI-Laufwerken dieser Preisklasse üblich, wird die CD in einen Caddy eingelegt und dann ins Laufwerk eingezogen. Wer ein wirklich schnelles Laufwerk sucht und dabei auch einen Preis von knapp 1000,- Mark für ein externes Laufwerk nicht scheut, sollte das 3Xe ins Auge fassen.

Mit maximal 450 KByte/s transferiert das NEC 3Xe die Daten zum Rechner.

Möglichkeiten

Wenn man neueste Marktanalysen betrachtet, fällt auf, daß High End-486er-Rechner in Deutschland so stark verbreitet sind, wie in keinem anderen Land. Gerade für solche Maschinen erscheint ein wachsender Teil der Spielesoftware. Die rasche Weiterentwicklung bei den High End- Programmen geht sogar soweit, daß Spielesoftware auf den Markt kommt, die eigentlich erst auf der Hardware von morgen optimal läuft. Von Thomas Borovskis

Spiele mit Zu

Wenn es um die Zukunftsträchtigkeit eines Spielsystems geht, kommt dem PC sicherlich eine Sonderstellung unter allen hier vorgestellten Geräten zu. Kein anderes System ist so ausbaufähig und erweiterbar wie die IBM-kompatiblen, die sich immerhin schon seit einem Jahrzehnt hartnäckig auf dem Markt halten und nicht mehr wegzudenken sind. Prinzipiell ist jedes Teil des PC durch ein moderneres austauschbar - sei es die Grafikkarte, die Soundkarte oder gleich das ganze

kunft

Herz des Rechners, die CPU. Diesem Umstand ist es auch zu verdanken, daß die Entwickler neuer PC-Spiele manchmal uferlos an der allgemein verbreiteten Hardware "vorbeientwickeln". Ein Beispiel: Der Flight Simulator 5 von Microsoft ist selbst für ein absolutes High End-Gerät, etwa einem 486 DX2/66 Local Bus, ein schwer verdaulicher Brocken. Erst auf einem Pentium mit extrem hoher Taktfrequenz (der leider erst noch entwickelt werden muß) wird der SuperVGA-Grafik des Flugsimulators so richtig Leben eingehaucht. Flight Simulator 5 ist natürlich nicht das einzige Programm, das für die Hardware von morgen konzipiert wurde. Unter der Überschrift "Die nächste Generation" wagen wir deshalb auf den nächsten Seiten einen kleinen Rundblick über das Spektrum der modernsten und technisch anspruchsvollsten PC-Spiele, der wegen des beschränkten Seitenumfanges natürlich keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt. Wir stellen Euch Programme vor, die erst mit der richtigen Hardware Spaß machen und wagen einige Ausblicke auf zukünftige Neuerscheinungen. Vielleicht ist auch für Spiele-Puristen, die sich bis heute dagegen gesträubt haben, auf den 486er umzusteigen, ein kleiner Anreiz dabei, es doch zu tun.

Flugsimulatoren

Das Genre der Flugsimulationen ist traditionell die Gruppe von Spielen, die der Hardwareentwicklung immer ein Stück voraus sind. Die rechenintensiven Vektorgrafiken verlangen der CPU das letzte ab. Das Flaggschiff dieser Spielegattung ist der eingangs schon erwähnte Flight Simulator 5 von Microsoft.

Flight Simulator 5.0

Die meistverkaufte Flugsimulation aller Zeiten hat seit der Version 1.0 insgesamt schon mehr als zehn Jahre auf dem Buckel, hält sich aber immer noch wie ein Zecke auf den oberen Rängen der Verkaufscharts. Von der Version 4 auf die Version 5 haben sich krasse Änderungen ergeben: Am auffälligsten ist natürlich der neue optionale Grafikmodus mit 640 x 400

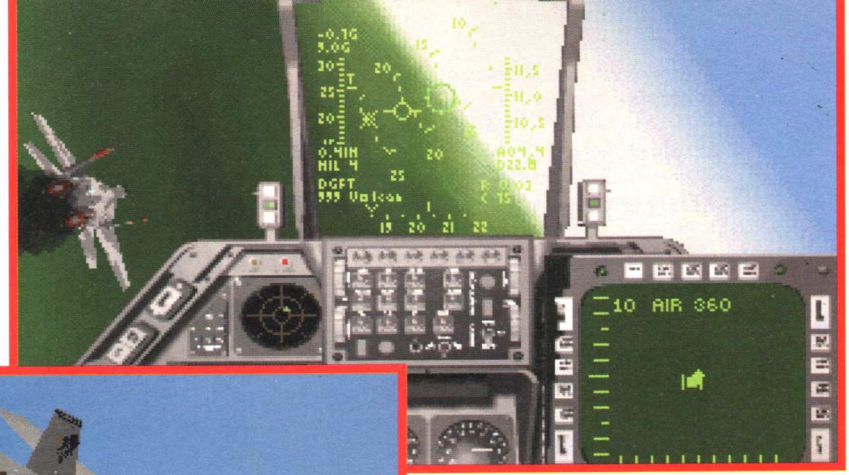
Für Hobbyflieger und Profipiloten: der FS 5 kann äußerst detaillierte Grafiken aufweisen.

Die hohe Realitätsnähe des Flight Simulator 5 hat seinen Preis: die Spielbarkeit weist Mängel auf!

Bildpunkten in 256 Farben. Der Computer muß also pro Bild viermal so viele Pixel berechnen und am Bildschirm plazieren wie bei den bisherigen Spielen üblich ist. Die Grafik ist ein Mischmasch aus den verschiedensten Techniken: Unter dem Überbegriff "Cybergraphics" sammeln sich bekannte Grafikroutinen, wie Polygongrafik, Texturing und Gouraud-Shading ebenso wie fraktale Berechnungsformeln, die das Bodenterrain besonders realistisch erscheinen lassen. Die hohe Auflösung und die zahlreich verwendeten Programmierkniffe verlangen Eurem Computersystem natürlich alle Ressourcen ab. Selbst auf einem schnellen 486er wird die Grafik beim Flug über eine Großstadt häufig zur Diashow degradiert.

Man hat die Möglichkeit, sich mit vier verschiedenen Flugzeugen in die Lüfte zu schwingen: Ein antiquierter Doppeldecker, ein Segelflugzeug, ein Learjet und natürlich eine Cessna (das Markenzeichen von Flight Simulator). Um spielerische Elemente ist es in FS 5 schlecht bestellt: Die Programmierer bemühten sich nämlich, die Flugsteuerung und Bildschirmmeldungen (Funksprüche usw.) möglichst lebensecht zu simulieren. Deshalb ist das Programm weniger als Spiel, sondern mehr als reine Flugsimulation zu verstehen. Für die Zukunft, und genau

das soll schließlich das Thema dieses Sonderheftes sein, haben die Programmierer auf ganzer Linie vorgebaut: Zum einen ist da die Grafik, die praktisch erst auf den Rechnern der Zukunft richtig lauffähig ist. Zum anderen ist der Erdball in der Grundversion von FS 5 nur spärlich mit photorealistischen Städten (Chicago usw.) versehen, was den Vertragspartnern von Microsoft noch auf Jahre hinaus die Möglichkeit sichern wird, die berüchtigten "Scenery Disks" für FS 5 zu verkaufen. Bis jetzt sind bereits Sceneries für die Städte New York, San Francisco, Paris und Washington DC erhältlich. Die Metropolen wurden anhand von Satelitenaufahmen so detailliert nachgebildet, daß man aus großer Flughöhe wirklich der Illusion erliegen kann, tatsächlich mit dem Flugzeug die jeweilige Stadt zu überqueren.



Mitte 1993 schaffte Origins Strike Commander auf Anhieb den Sprung in die Charts und hat sich bis heute dort gehalten.

Zukunftsaussichten:
Sehr gut. Flight Simulator 5 wird sich noch auf Jahre gut verkaufen, da es in absehbarer Zeit kaum ein Konkurrenzprodukt mit den grafischen Finessen der Simulation aufnehmen kann. Außerdem hervorragender Support mit Scenery Disks (alle 2-3 Monate eine neue) und neuen Flugzeugen (in Vorbereitung).
Läuft am besten auf:
Pentium mit hoher Taktfrequenz und PCI- oder VESA-Local Bus.
Nachfolger:
Noch nicht bekannt.

Strike Commander

Den Platz 2 unter den technisch besten Flugsimulationen nimmt zweifellos Origins Strike Commander ein. Im Gegensatz zu FS 5 handelt es sich dabei mehr um ein Spiel als um eine Simulation. Durch das ganze Spiel führt ein Handlungsfaden mit streng vorgegebenen Missionen und filmähnlichen Zwischensequenzen. Das Grafiksystem benutzt nach wie vor die Standard-VGA-Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten in 256 Farben. Trotzdem wurden alle programmiertechnischen Register gezogen, um diesem Grafikmodus das letzte zu entlocken. Als besonders gelungen fallen hierbei die Flugzeuge auf, an denen jedes Detail (sogar der Kopf des Piloten) zu erkennen ist. Auch hier wurde wieder eine Kombination aus verschiedenen Grafiktechniken als Interface gewählt: Die Grundstruktur der Landschaften wird aus recht groben Polygonen zusammengesetzt. Im nächsten Schritt werden diese Polygone dann durch "Gouraud Shading" mit Farbverläufen versehen. Als krönender Abschluß werden Gebäude und Terrain dann noch mit Textures überzogen. Das Ganze nennt sich "RealSpace" und soll auch in künftigen Flugsimulationen von Origin weiterverwendet werden.

Für viele ist Strike Commander immer noch das Nonplusultra in Sachen Action-Flugsimulatoren.

Daß RealSpace auf einem 386er-Rechner kaum ohne Detailverlust ablaufen kann, dürfte klar sein. Um bei vollständig eingeschalteten Details wirklich flüssig ablaufende Grafiken zu bekommen, sollte man mindestens einen 486er mit 33 MHz aufwärts einsetzen. Mit einem 486DX/2 66 hat man bei Spielszenen mit vielen Gegnern oder Gebäuden aber immer noch den Eindruck, daß RealSpace den Rechner leicht überfordert. Ein Pentium ist hier zwar nicht erforderlich, bietet dem grafikbegeisterten Spieler aber eine zusätzliche Steigerung beim Spielspaß. Wer seinen Strike Commander ausbauen will, kann auf 20 zusätzliche Missionen, die Tactical Operations, sowie das Speech Pack für digitalisierte Funksprüche zurückgreifen. Am besten ist man allerdings mit der Strike Commander CD-ROM bedient, die alle Zusatzfeatures enthält, General Midi unterstützt und eine Beschleunigungsoption für Rechner mit VESA Local Bus bietet.

Zukunftsausichten:
Solange der 486DX/2 sich auf dem Markt hält und keine besseren Konkurrenzprodukte erscheinen, wird Strike Commander (vor allem in der CD-Version) das Referenzprodukt der technisch besten Simulationsspiele bleiben.
Läuft am besten auf:
486DX/2 oder Pentium, VESA Local Bus-Grafikkarte

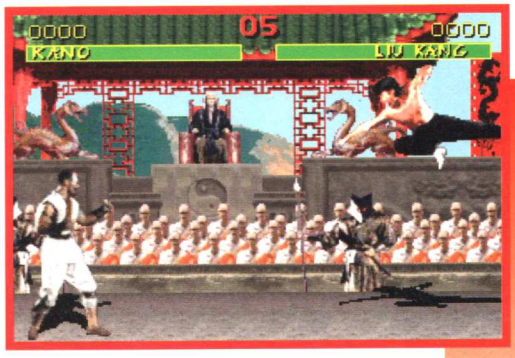
Nachfolger:
Pacific Strike. Flugsimulation mit noch verbesserter RealSpace-Grafik. Spielt zur Zeit des Zweiten Weltkriegs. Soll noch in der ersten Jahreshälfte erscheinen.

Actionspiele

Das Genre der Actionspiele war bis vor kurzem noch das Stiefkind der Entwickler und Programmierer. Mit den erweiterten Möglichkeiten, die CD-ROM-Laufwerke, Intels schnelle DX/2-Prozessoren und die inzwischen sehr starke Verbreitung dieser beiden Technologien bietet, wagen aber immer mehr Firmen den Einstieg in dieses Genre.

Doom

Kein anderes Spiel bewegte in den letzten Wochen die Gemüter so sehr wie Doom. Das 3D-Actionspiel bietet jetzt bereits die Möglichkeiten, die man sich - im Zeitalter vor Doom - für die mittlere bis ferne Zukunft gewünscht hätte: Ein bis vier Spieler kann bzw. können sich am PC in eine unheimliche Science Fiction-Welt versetzen und mit den verschiedensten Waffen gegen eine Überzahl von Aliens und Androiden kämpfen. Was Doom zum absoluten Knüller macht, ist auch hier in erster Linie die Grafik: Das, was es hier am Bildschirm zu sehen gibt, wird in absehbarer Zeit von keinem anderen Spiel geschlagen werden. Aus dem Blickwinkel der Spielfigur schleicht man sich durch Labyrinthe, deren grafische Darstellung fast wie Filmsequenzen wirken, die aber dennoch in Echtzeit berechnet werden. Hochaufgelöste Wandzeichungen, Schatteneffekte und perspektivische Verzerrungen lassen die Weltraumstation in Doom fast wie ein echtes Gebäude wirken. Erstaunlich ist auch, daß dies alles in einer atemberaubenden Geschwindigkeit vor sich geht und sogar auf älteren 486er-Modellen mit "nur" 33 MHz superflüssige Grafiken bietet. Als großer Schritt in Richtung Zukunft ist die Netzwerkunterstützung zu sehen: Ohne bemerkbaren Geschwindigkeitsverlust läuft das Spiel auch in jedem Novell-kompatiblen Netzwerk mit bis zu vier Teilnehmern. Jetzt kann man entweder gegeneinander oder mit vereinten Kräften auf Monsterjagd gehen. Interessierte PC-Besitzer können sich Doom übrigens auf ganz legalem Wege anschauen: Die erste der drei Episoden ist voll spielbar als Shareware-Version im Umlauf.



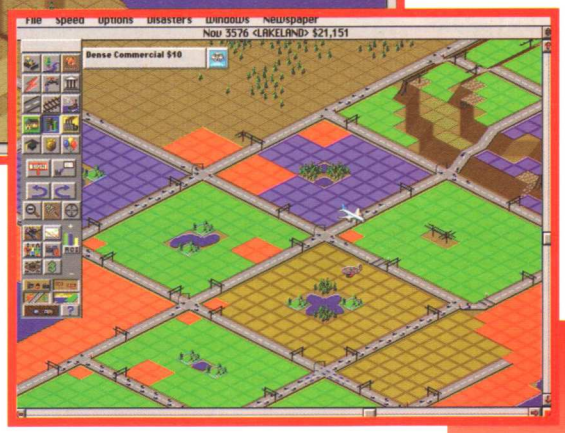
Kaum Unterschiede zur Automaten-Version weist Mortal Kombat für den PC auf.

Technisch bleibt Doom für eine Weile ungeschlagen. ID hat ganze Arbeit geleistet.

Zukunftsaussichten:
Doom wird - vorausgesetzt kein anderer Hersteller kopiert das 3D-Grafiksystem - auch im laufenden Jahr nicht von der Spitzenposition als bestes Actionspiel verdrängt werden. Schon jetzt befinden sich zahlreiche Zusatzprogramme und Updates in den Mailboxen, die das Spiel noch interessanter machen. Auf lange Sicht ist damit zu rechnen, daß in regelmäßigen Abständen weitere Levels für Doom erscheinen werden. Ob diese allerdings vom Hersteller ID-Software oder anderen Programmierern kommen werden, ist noch nicht offen.
Läuft am besten auf: 486 DX ab 33 MHz
Nachfolger:
Noch nicht bekannt.

Mortal Kombat

Spiele, die für Spielautomaten und Konsolen entwickelt wurden, lassen sich von jeher nur mit vielen Abstrichen auf den PC konvertieren. Den IBM-kompatiblen fehlen ganz einfach wichtige Bausteine, die im Gehäuse von Konsolen und Spielecomputern, wie allen voran dem Amiga, für schnell scrollende Hintergrundgrafiken und Sprites sorgen. "Bitmap-Blitter" und hochspezialisierte Sprite-Chips, die der CPU viele aufwendige Grafikoperationen abnehmen, sind im Konzept des Personal Computer von Anfang an nicht vorgesehen, und dieser Umstand muß bei PC-Programmen deshalb durch sehr hohe Taktfrequenzen ausgeglichen werden. Mortal Kombat von Virgin ist ein Paradebei-



SimCity 2000 wird bestimmt kein Meilenstein wie sein berühmter Vorgänger. Nichtsdestotrotz ist es aber eines der Highlights 1994.

spiel dafür: Die Anschaffung dieses Prügelspiels lohnt sich nur für Besitzer von 486ern. Zwar ist auch ein weniger detaillierter Modus für etwas schwächere Rechner vorgesehen, die Post geht allerdings erst ab 40 oder 50 MHz richtig ab. Für Mortal Kombat wurden Schauspieler in Kostüme gesteckt, gefilmt, und jede ihrer Bewegungen Bild für Bild in Computersprites umgewandelt. Funktionen, die bei den meisten Konsolen als fest verdrahtete Hardware-Routinen vorliegen, beispielsweise Sprite-Kollisionen oder Bitmap-Verschiebungen, müssen alle der Reihe nach das Befehlsregister des Intel-Hauptprozessors durchlaufen, was auch bei Mortal Kombat zu einer enormen Ausbremsung der Spielgeschwindigkeit führt. Die Programmierer haben den Actionknüller aber immerhin so gut umgesetzt, daß sich die PC-Version auf einem 486 DX/2 in der Spielgeschwindigkeit fast nicht mehr vom SuperNintendo-Modul unterscheidet.

Zukunftsaussichten:
Mortal Kombat ist ein Beat ´em Up, das selbst in der PC-Version alle Voraussetzungen hat, zum Klassiker zu werden. Direkte Konkurrenz könnte dem Spiel in den nächsten Monaten allerhöchstens von Mirages Rise of the Robots, einem Beat ´em Up auf CD-ROM, drohen.
Läuft am besten auf: 486 DX2 aufwärts
Nachfolger:
Mortal Kombat 2. Leider bis jetzt nur für Konsolen in Vorbereitung.

Sportspiele

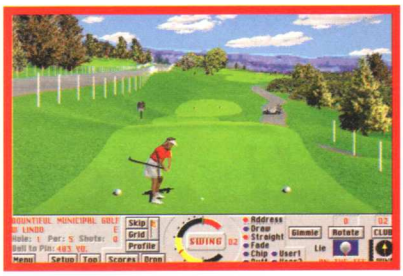
Die Sportart Golf ist nicht unbedingt als Volkssport zu bezeichnen. Trotzdem erfreuen sich Golfsimulationen in der Gemeinde der PC-Besitzer allergrößter Beliebtheit. Das beliebteste und spielerisch beste unter den Vertretern dieses Genre ist zweifellos Links 386 von Access.

Links 386 pro

Das High End-Golfspiel Links 386 befindet sich jetzt schon geraume Zeit auf dem Markt, erfreut sich aber stetiger Beliebtheit und immer noch hoher Verkaufszahlen. Technisch kann die Golfsimulation allerdings auch mit brandheißen Neuerscheinungen mithalten: Photorealistische Landschaften in 640 x 480 Bildpunkten bringen ein brillantes Abbild eines Golfplatzes auf den PC-Bildschirm. Das Programmierteam reist noch heute (für die Zusatzdisketten) mit Video-Equipment von Golfplatz zu Golfplatz, um die Links-Plätze möglichst als 1:1-Kopie der Originale in Bits und Bytes festzuhalten. Soviel Realitätsnähe hat natürlich selbst bei einem Spiel mit stehender Grafik seinen Preis: Auf einem 386er wird der Bildschirm dermaßen langsam Baum für Baum und Strauch für Strauch aufgebaut, daß sich der Hersteller Access Software vor über einem Jahr einiges an Kritik gefallen lassen mußte. Mit der Verbreitung schneller 486er hat sich die Lage inzwischen allerdings geändert: Der Bildschirmaufbau geht mit 40 oder noch mehr MHz Taktfrequenz schon fast flott vonstatten.

Viele vermuten, daß Links 386 pro nur ein Deckname ist, schließlich läuft diese Golfsimulation nur auf einem 486DX2/66 akzeptabel.

Zukunftsaussichten:
Zu den jetzt bereits erhältlichen Golfplätzen (Mauna Kea, Pinehurst usw.) werden noch weitere erscheinen. Regelmäßige Programmupdates werden bei den Zusatzdisketten mitgeliefert.
Läuft am besten auf: 486 DX aufwärts
Nachfolger:
Kein direkter Nachfolger in Aussicht. Mit "Microsoft Golf für Windows" ist aber eine Windows-Version erhältlich.



Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 900,- Luxemburg Lfr 145,- Niederlande hfl 8,40 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-

PC Games Disc & Mag

4/94
DM 7.-
COMPUTEC VERLAG

Das meistverkaufte PC-Spiele Magazin
Quelle: IVW

Die CD-ROM-Invasion

Rise of the Robots
Lawnmower Man
Battle Isle II

Für die Spiele von morgen

PCI- versus VL-Bus

JETZT NEU!!!
32 Seiten

JETZT im Handel erhältlich!

COVERDISK

Beneath a Steel Sky

Das erste Kapitel vom Spiel des Monats

386er • SoundBlaster • Maus • VGA

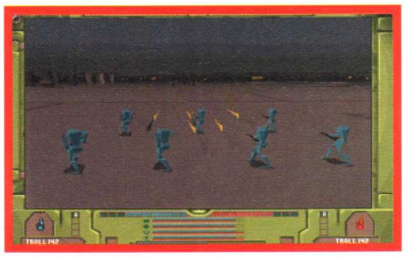
Strategie/Wirtschaftssimulationen

Im Genre der Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen kommt es kaum auf grafische Effekte an. Die Jünger dieser Sparte wollen ein durchdachtes und logisch nachvollziehbares Regelsystem; spektakuläre Animationen und Filmeinlagen werden eher als Mumpitz und Firlefanz abgetan. Trotzdem gibt es auch Hersteller, die beides, Spielidee und HighTech, gut unter einen Hut bringen können. Zwei Beispiele dafür findet Ihr im Anschluß.

SimCity 2000

Beim Aufpolieren von SimCity hat sich Maxis glatt selbst übertroffen: Die beliebte (und oft kopierte) Spielidee, bei der der Spieler eine wirtschaftlich funktionierende Stadt aufbauen und verwalten muß, erlebt mit SimCity 2000 eine echte Renaissance. Auch hier wurde der offensichtlich schwere Schritt zur SuperVGA-Grafik scheinbar problemlos gemeistert. Theoretisch ist die rundum geliftete Mutter aller PC-Simulationen auf jedem 386er mit 4 MByte RAM lauffähig, in der Praxis zeigt sich aber, daß dieses Unterfangen zum regelrechten Geduldspiel ausarten kann. Die oft benötigte Zoom-Funktion läßt den Spieler selbst auf einem 486/33 fünf Sekunden und länger warten, bis der nächste Spielbildschirm fertig aufgebaut ist. Das gleiche Phänomen taucht bei sehr großen Städten mit komplexer Infrastruktur auf: Der Rechner kommt beim Scrollen und Zoomen scheinbar einfach nicht vom Fleck. Die Patentlösung heißt auch hier: Megahertz. Linear zur Megahertz-Zahl steigt der Spielspaß.

Verdrängte MicroProse Formula One Grand Prix vom Thron: Indy Car Racing von Papyrus!



Zukunftsaussichten:
Schon SimCity konnte seine Fans über Monate - mitunter sogar Jahre - im Bann halten. Da nicht nur an der Technik, sondern auch an vielen spielerischen Elementen gefeilt wurde, ist diesem Spiel ein Dauerplatz auf den Hitlisten der nächsten Monate sicher.

Läuft am besten auf:
486 DX/2 oder Pentium, Geschwindigkeit der Grafikkarte weitgehend irrelevant.

Nachfolger:
Noch nicht bekannt

Battle Isle 2

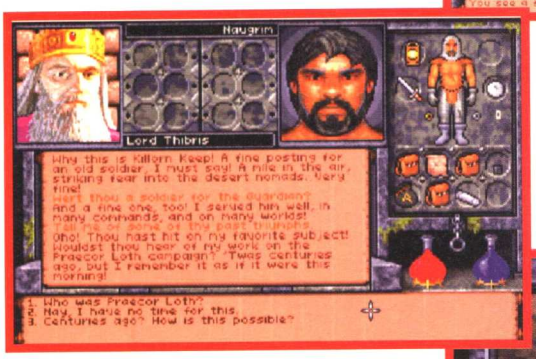
Daß auch deutsche Software-Autoren wissen, wie man einen Rechner in die Knie zwingt, ist, seitdem kürzlich Battle Isle 2 von Blue Byte erschien, keine Frage mehr. Für den zweiten Teil ihres überaus erfolgreichen Kriegs-/Strategiespiels wählten die Programmierer gleich das Medium CD-ROM. Als Anführer der "Drullischen" Armee muß der Spieler die Heere des "Titan-Net" einem übergeschnappten Computernetz strategisch besiegen. Die 3D-Darstellungen von insgesamt 54(!) verschiedenen Militärfahrzeugen wurden der sowieso schon durch unzählige Positionsberechnungen belasteten CPU erspart und liegen in bereits vorberechneter Form auf der CD vor. Als Flaschenhals und Geschwindigkeitsbremse erweist sich im Fall von Battle Isle 2 das CD-ROM-Laufwerk. Die langen Spielpausen beim Abspielen der 3D-Polygonsequenzen werden nur durch ein CD-Laufwerk mit sehr schneller Zugriffszeit und hoher Datenübertragungsrate (am besten Dreifach- oder Vierfach-Geschwindigkeit) auf ein angenehmes Maß verkürzt.

Battle Isle 2 entfaltet nur auf einem schnellen CD-ROM-Drive seine wahre Anziehungskraft.

Zukunftsaussichten:
Um Battle Isle 2 wird sich mit ziemlicher Sicherheit ein ähnlicher Kult entwickeln wie um den ersten Teil. Blue Byte hat zumindest alles dafür getan: Der ersten Auflage wird der zum Spiel gehörige Roman beiliegen und eine eigenständige Netzwerkversion befindet sich bereits im Stadium der Entwicklung.
Läuft am besten auf:
486 DX/2 mit schnellem CD-ROM-Laufwerk
Nachfolger:
Noch nicht bekannt

Fahrsimulationen Autorennspiele

Das irdische Pendant zu den Flugsimulationen sind die Autorennspiele. Hier heben sich zwei Programme vom Feld aller Fahrsimulationen ab: MicroProse Formula One Grand Prix und Indy Car Racing. Während F1 Grand Prix schon einige Zeit auf dem Buckel hat und auch auf 386ern in passabler Geschwindigkeit läuft, verlangt das aktuellere Indy Car Racing der Hardware einiges ab. Dafür wird Detailfülle in ungeahntem Ausmaß geboten.



Indy Car Racing

Der offizielle Nachfolger von Indianapolis 500 kann, wenn er auf dem richtigen Rechner gestartet wird, selbst mit den zentnerschweren Münzautomaten aus den Spielotheken konkurrieren. Mit effektvoll eingesetztem Texture-Mapping und schnell programmierten Polygonen gaukelt das Spiel dem Hobby-Rennfahrer eine phantastische Illusion von Räumlichkeit und Schnelligkeit vor. Papyrus Software verwendete Grafiktechniken, die schon bei vielen Flugsimulationen für staunende Blicke sorgte. Vor allem die aus vielen Polygonen zusammengesetzten und mit Bitmaps überzogen Rennwägen sind mit beachtlicher Realitätsnähe dargestellt. Aber auch alle Bauwerke, die aus der Realität übernommene Bandenwerbung und die mit Bremsspuren übersäte Fahrbahn (ebenfalls mit Textures erzeugt) sind bisher bei keinem anderen Spiel in änlicher Brillanz zu sehen gewesen. Neben einer schnellen CPU sollte auch ausreichend Arbeitsspeicher, 4 MByte aufwärts, zur Verfügung stehen, da die Länge der Wiederholungsclips (Replay-Funktion) allein hiervon abhängig ist.

Konkurrenzlos gut: Ultima Underworld 2 schüttelte alle Verfolger problemlos ab.

386er ade! Die bislang unerreichte dreidimensionale Darstellung läuft nur auf einem schnellen 486er ruckelfrei ab.

Zukunftsaussichten:
Der ehrliche Käufer erhält schon jetzt zu den sechs von Anfang an integrierten Rennstrecken zwei zusätzlich vom Hersteller bei der Registrierung als kostenlose Dreingabe. Wem diese acht Strecken schon bald zuwenig werden sollten, muß sich allerdings noch einige Zeit gedulden: Zusatzdisketten sind vom Hersteller zwar versprochen, aber in den nächsten Monaten noch nicht zu erwarten.
Läuft am besten auf:
486DX/2 mit 66 MHz oder Pentium
Nachfolger:
Noch nicht bekannt.

Rollenspiele

Auch die Sparte der Rollenspiele läßt sich für den Grafik-Fetischisten schmackhaft verpacken, was vor allem an den Rollenspielen von Origin deutlich wird. Das (hoffentlich) sagenhafte Ultima VIII hat sich den Weg durch das Entwicklungsstadium bis jetzt noch nicht bahnen können, ist bis zur Veröffentlichung dieses Sonderheftes aber eventuell schon überall erhältlich. Besonders schlimm ist das ohnehin nicht, denn ein etwas älteres Produkt der gleichen Firma gehört technisch gesehen immer noch zur Creme der 486er-Spiele.

Ultima Underworld 2

Die Story vom Avatar wird auf zwei verschiedenen Schriftrollen beschrieben. Zum einen gibt es die Mega-Fort-

setzungsserie mit den Titeln Ultima I bis VII, zum anderen gibt es in der gleichen Fantasy-Welt - allerdings in einer anderen Zeit angesiedelt - die 3D-Rollenspiele Ultima Underworld 1 und 2. Etwas ungewöhnlich für das Genre, durchquert der Spieler hierbei weit ausgedehnte Dungeons, die aus der Sicht der Spielfigur in Echtzeit und 3D am Bildschirm entlangscrollen. Mit seiner Waffe im Anschlag, gilt es (ungewöhnlich für ein Rollenspiel), zahlreiche Kämpfe in Form von Actionsequenzen zu meistern. Wieder einmal tragen die umfangreichen Grafikberechnungen die Schuld daran, daß Ultima Underworld auf einem 386er keinen richtigen Spielspaß aufkommen läßt. Falls der eine oder andere Ultima-Fan, der vor über einem Jahr mit seinem 386er nur mühsam durch die Gänge schneckte, inzwischen auf einen Local Bus-PC aufgestiegen ist, sollte er die Packung auf alle Fälle noch einmal aus dem Regal holen. Auf einem 486/66 gespielt, gewinnt das Spiel plötzlich ganz neue Gesichtszüge...

Zukunftsaussichten:
Im Anbetracht der Schnelligkeit, die Origin bei neuen Produkten an den Tag legt, nicht sehr gut. Wenn erst Ultima VIII auf den Markt kommt, und das kann sich im Grunde nur noch um wenige Wochen handeln, wird die Ultima-Serie um das technisch am weitesten fortgeschrittene Rollenspiel überhaupt bereichert. Während die Handlungsfäden für Ultima VIII und sogar Ultima IX bei Origin schon heute ausgeköchelt werden, steht für Ultima Underworld 3 noch gar nichts fest.
Läuft am besten auf: 486 DX/2
Nachfolger:
Steht in den Sternen.

High End-Spiele in Sichtweite

Rise of the Robots

Ein Beat ´em Up für PCs mit CD-ROM! Geboten werden CAD-berechnete Kampfsequenzen in SuperVGA-Grafik. Gefordert wird: ein schneller 486er mit Double Speed-CD-ROM-Laufwerk.

Ultima VIII

Die topographische 3D-Ansicht aus Ultima VII wird in eine weitaus übersichtlichere Position geschoben. Hatte vor allem die Festplatte (Rödel-Rödel) mit Ultima VII ihre liebe Mühe, wird jetzt das ganze System auf die Zerreißprobe gestellt.

Mirage hat mit Rise of the Robots mehr als ein heißes Eisen im Feuer. Leider wird dieses ausgezeichnete Prügelspiel vorerst nur auf CD-ROM erscheinen.

Die Rollenspielwelt wartet sehnsüchtig auf Ultima VIII, Lord Britishs neuestes Werk.

Pacific Strike

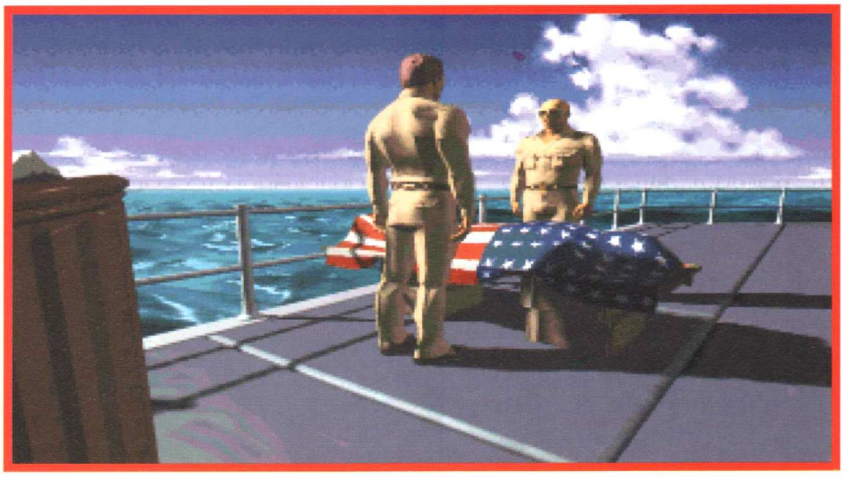
Laut Herstellerangaben soll der Strike Commander-Nachfolger auch auf einem 386/40 "spielbar" sein. Wer glaubt´s? Ohne 486 DX/2 mit 4 MB wird das Ganze wahrscheinlich auch zur Dia-Show.

MicroProse schickt F-14 gegen Strike Commander ins Rennen.

F-14 Fleet Defender

Die ersten spielbaren Demos zeigen, daß MicroProse seit F-15 Strike Eagle III das 3D-Grafiksystem kräftig erweitert hat. Mit 486er oder Pentium ein Erlebnis!

Pacific Strike hat sich um sechs Monate verzögert. Ob sich das Warten gelohnt hat?



"Nicht verzweifeln!"

Foto: Michael Schraut

Es gibt doch für alles eine Lösung,
wenn auch nicht in jedem Heft:

32 Seiten Tips & Tricks
zum Herausnehmen & Sammeln.
Aber nur in Heften mit diesem Zeichen:

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands große Fachredaktion für
Computer- und Videospielmagazine.

Film ab!

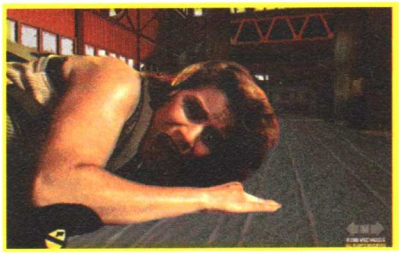
April 1993. Sherlock Holmes Consulting Detective erblickt das Licht der Spielewelt und verhilft dem brandaktuellen Medium CD-ROM zu einem rasanten Siegeszug. Die Verbraucher sind natürlich begeistert, möchten immer mehr von diesen technisch astreinen, interaktiven Spielfilmen - und die sollen sie auch bekommen! Von Oliver Menne

April 1994. Ein Jahr später ist die Entwicklung so weit vorangeschritten, daß man die Pionierzeit ruhigen Gewissens als abgeschlossen bezeichnen darf. Was ist nun aus der Anfangseuphorie, aus all den Hoffnungen auf ultrarealistische Spiele geworden? Blickt man mit einer gehörigen Portion Objektivität auf die vergangenen zwölf Monate zurück, so muß man leider feststellen, daß interaktive Spiele immer noch einen nicht zu unterschätzenden Knackpunkt haben: die Interaktivität. Anfangs wurde dieses Problem weitgehend unterschätzt, wurden doch zahlreiche Produkte allein aus Begeisterung an der technischen Realisierung gekauft. Heute hat sich das Bild ein wenig gewandelt. Der Aha-Effekt ist so gut wie nicht mehr vorhanden, denn die meisten CD-ROM-Besitzer haben sich längst an multimediale Leckerbissen, wie eingeblendete Video-Sequenzen und permanente Sprachausgabe, gewöhnt. Viele der ehemaligen technischen Kabinettstückchen gehören mittlerweile zum Alltag und locken keinen Hund mehr hinter dem Ofen hervor. Höchste Zeit, daß sich die Hersteller ein neues Konzept überlegen und wieder daran arbeiten, den Grad der Interaktivität zu steigern.

Bestes Beispiel für akzeptable Interaktivität ist wohl Rebel Assault von LucasArts, obwohl dieses Spiel nicht besonders viel mit einem Spielfilm zu schaffen hat. Der Spieler kann aktiv eingreifen, muß sich gegen TIE-Fighter zur Wehr setzen und Asteroidenfelder durchqueren. Einziges Manko: das eigene Raumschiff bewegt sich

MPEG

Der neue MPEG-Standard setzt sich nur sehr schleppend durch, da er doch gewaltige Kosten mit sich bringt. Die einzige Karte, die bislang auf dem Markt ist, stammt von Sigma Designs, nennt sich Reel Magic und schlägt mit saftigen 900 Mark zu Buche. Dafür erhält man allerdings auch eine brillante Videowiedergabe. Bei der Kompression gingen die Hersteller davon aus, daß sich zwischen zwei Videobildern in der Regeln nur geringe Unterschiede ergeben und es genügt, wenn nur die geänderten Bilddaten auch gespeichert werden. Die Dekompression findet bei der Wiedergabe auf der Karte und in Echtzeit statt, so daß mit diesem System Darstellungen von 1024x768 Bildpunkten durchaus im Bereich des Möglichen sind. Wer sich jetzt schon darauf freut, mit der Reel Magic eigene Videos aufzunehmen, muß sich leider noch ein wenig gedulden, denn zum Erzeugen des MPEG-Formats braucht man extrem leistungsfähige Rechner und eine Zusatzhardware im Wert von 10.000 Mark.



In Critical Path bietet die Hauptdarstellerin eine reife Leistung. Leider ist das nicht bei allen interaktiven Spielfilmen der Fall.

Die Frage nach Paradebeispielen kann leicht beantwortet werden: MediaVisions Critical Path und Quantum Gate bieten ausgezeichnete Videoqualität und gute schauspielerische Leistungen.

hauptsächlich auf einer vom Programm vorgegebenen Flugbahn, so daß nur geringe Kurskorrekturen möglich sind. Würde man dem Spieler freie Hand geben, würde selbst der leistungsstärkste Rechner in die Knie gehen, ganz davon abgesehen, daß ständig Daten von CD-ROM gelesen werden müssen - und daß CD-ROM-Laufwerke in puncto Datenübertragung und Transferrate mit Festplatten nicht im geringsten konkurrieren können, dürfte sich ja mittlerweile auch herumgesprochen haben.

Nichtsdestotrotz stellt Rebel Assault ein beispielhaftes CD-ROM-Spiel dar, verfügt es doch über hervorragende Videosequenzen, tolle Sounds und - als wichtigstes Kriterium - ein echtes Gameplay. Das wird umso deutlicher, wenn man das brandneue Produkt aus dem Hause Sales Curve zum direkten Vergleich heranzieht. Der Lawnmower Man zeigt sich zu Beginn mindestens genauso spektakulär wie Rebel Assault, wartet also mit ausgezeichneten Videosequenzen auf. Geht es

Die beiden verzweifelten Damen geben in Dracula Unleashed eine operettenhafte Darbietung in bester CD-Qualität.

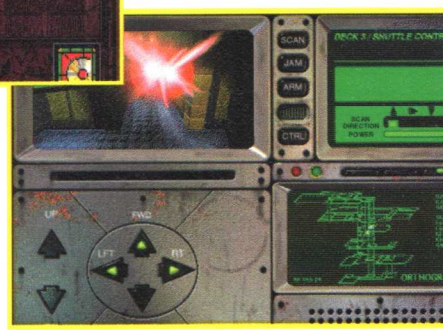
allerdings ans Eingemachte, so wird man bitter enttäuscht. Man muß lediglich im richtigen Augenblick auf die richtige Taste drücken, um einen Level zu meistern. Veteranen fühlen sich sofort in die Anfangszeit zurückversetzt und erinnern sich gerne an die Zeiten, in denen man ein Kreuz über einen Punkt springen ließ.

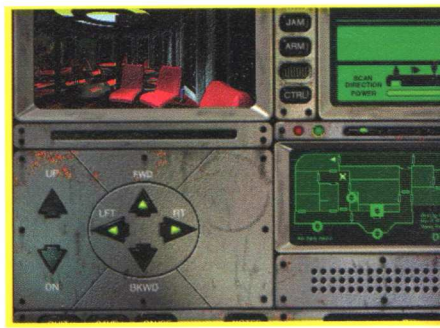
Dracula Unleashed zeigt, daß CD-ROM-Produkte nicht unbedingt in sinnlose Grafikorgien ausarten müssen.

Viel mehr Spiel bietet der Lawnmower Man auch nicht, es ist nur besser verpackt und wurde auf CD-ROM gebrannt.

Windows kommt ins Spiel

Stärkstes Kennzeichen für einen interaktiven Spielfilm ist momentan, daß das Programm unter Windows läuft. Gleichzeitig ist das natürlich auch der größte Streitpunkt, schließlich bietet Windows nicht annähernd die gleiche Geschwindigkeit wie DOS - zumindest was den Spielebereich angeht. Die benötigte Rechenleistung ist so immens, daß man sogar bei 8 MB Speicher alle Fenster und permanente Applikationen entfernen sollte, um einen akzeptablen Spielfluß zu garantieren. Jetzt kommt das Problem der Grafikkarte ins Spiel. Möchte man ein Spiel in satten 32.768 Farben genießen, muß schon eine Beschleunigerkarte ins Haus - Mehrkosten: mindestens DM 500.- und nach oben sind keine Grenzen gesteckt! Wer sich mit 256 Farben zufrieden gibt, kann sich auf seine normale SVGA-Karte verlassen. Mit einer betagten VGA-Karte werden sie nicht allzu weit kommen, denn die meisten Spiele sind nur in einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten lauffähig.





Im Überblick

Quantum Gate
MediaVision
ca. DM 170
Grafik und Sound der Spitzenklasse. Obwohl von einem Spiel keine Rede sein kann, werden Video- und Technikbegeisterte ihre Freude haben.

Critical Path
MediaVision
ca. DM 170
Die Interaktivität besteht darin, zum richtigen Zeitpunkt auf einen der vielen Knöpfe zu drücken. Nicht originell, macht aber trotzdem Spaß!

Dracula Unleashed
Viacom Newmedia
ca. DM 120
Dieser Grusel-Krimi ist ein Schritt in die richtige Richtung. Gegenstände können aufgehoben und eingesetzt werden. Fast ein Adventure!

Iron Helix
Spectrum Holobyte
ca. DM 120
Technisch interessant, jedoch fehlt ein lebendiges Gameplay. Ständig ein und denselben Gegenstand zu suchen ist auf Dauer sehr eintönig.

Journeyman Project
Gametek
ca. DM 140
Journeyman Project konnte auf Apples Macintosh eine Menge Lorbeeren abstauben, auf dem PC ist es viel zu langsam und folglich auch nervend.

Rebel Assault
LucasArts
ca. DM 120
Paradebeispiel eines CD-ROM-Spiels. Digitalisierte Grafiken und Sounds erzeugen eine spannende Atmosphäre. Auch spielerisch sehr gut!

Lawnmower Man
Sales Curve
ca. DM 120
Neben Rebel Assault das zweite CD-ROM-Spiel mit Arcade-Charakter. Außer zahlreichen Videosequenzen wird allerdings sehr wenig geboten!

Bei Journeyman Project liegen die Ladezeiten jenseits von Gut und Böse. Das hemmt den Spielfluß und senkt die Motivation.

MediaVision

Aus dem Hause MediaVision stammen zwei der bekanntesten interaktiven Spielfilme: Critical Path und Quantum Gate. Mit einem unglaublichen Aufwand wurde hier zu Werke gegangen. Schon bei Critical Path wurden zahlreiche Schauspieler und vor allem Stuntmen engagiert, um das cineastische Erlebnis so packend wie möglich zu gestalten. Bei Quantum Gate ging man noch einen Schritt weiter: Unter der Leitung von Regisseur Greg Roach wurde mit 30 Schauspielern ein echter Spielfilm gedreht, der erst später digitalisiert wurde. Greg Roach ist in der Szene kein Unbekannter, setzte er doch im vergangenen Jahr schon das interaktive Drama "The Madness of Roland" in Szene und konnte damit zahlreiche Auszeichnungen abstauben. Der Trend geht unweigerlich zur Symbiose aus Film und Computerspiel. Bestes Beispiel ist die aufgepeppte Version von KGB, das nun unter dem Namen Conspiracy neu erscheint und einige Szenen mit Donald Sutherland beinhaltet. Andere Stars ziehen natürlich nach und so ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis Michael Douglas, Clint Eastwood oder Tom Cruise in den ersten CD-ROM-Abenteuern Gastauftritte haben.

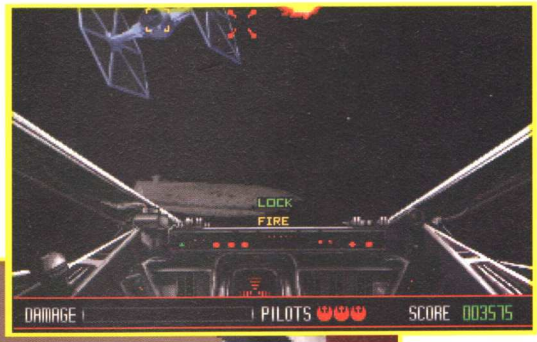
Bei all den hochkarätigen Namen, die bereits im Gespräch sind, darf man selbstverständlich nicht vergessen, daß an den Game-Engines noch gewaltig gefeilt werden muß. Bestes Beispiel: Quantum Gate. Technisch ist dieses Programm brillant und auch die schauspielerischen Leistungen können begeistern, spielerisch bleibt dieses Mammutwerk allerdings eher blaß! Man läuft durch die Gänge, unterhält sich mit den zahlreichen Personen und ver-

sucht den tieferen Sinn zu erkunden, der hinter diesem Spiel steckt. Bevor Ihr Euch die Mühe macht: es gibt keinen! Man könnte genausogut in die nächste Videothek gehen und sich einen Film ausleihen. Was die meisten interaktiven Spielfilme momentan am Leben erhält, ist die Begeisterung an der Technik, die viele PC-Besitzer als erste Charaktereigenschaft haben. Natürlich gibt es auch ein geeignetes Gegenbeispiel. Dracula Unleashed von Viacom New Media - viele wird dieses Softwarehaus noch unter dem Namen Icom bekannt sein - gleicht schon fast einem Adventure und nicht einer multimedialen Grafikorgie. Trotzdem nehmen die Videosequenzen den größten Teil der CD in Anspruch, denn die bewegten Bilder erstrecken sich über mehr als 90 Minuten. Chefdesigner David Marsh verlangte von den 47 Schauspielern absolute Bestleistungen und ließ viele Szenen drei- bis viermal drehen. Kurioses läßt sich deshalb auch von den Dreharbeiten berichten: Um den Film so stimmungsvoll wie möglich zu gestalten, wollte David Marsh für einige Szenen unbedingt einen waschechten Wolf aufnehmen. In den lokalen Filmstudios konnte man den Programmierern und Kameramännern von Viacom New Media leider nur ein abgemagertes Exemplar (30kg!) anbieten, so daß David kurzerhand auf einen kooperativen Tierzüchter zurückgriff. Das herrliche Tier brachte satte 60kg auf die Waage und war - zur Überraschung der Schauspieler - zahm wie ein Lamm. Nach einigen Trainingseinheiten konnte er aber zumindest die Zähne fletschen...
Der Clou an diesem Spiel: man darf sich nicht nur an den tollen Videos und Sounds erfreuen, es darf auch richtig gespielt werden. Allein schon die Existenz von verschiedenen Gegenständen, die aufgehoben und eingesetzt werden müssen, garantiert ein hohes Maß an Interaktivität. Außerdem können zahlreiche Locations besucht werden, so daß man fast versucht ist, Dracula Unleashed als ein astreines Adventure zu beurteilen.

Bis der Bus glüht

Interaktiven Spielfilmen wird oft angekreidet, daß sie nur einen kleinen Bildschirmausschnitt, meistens 240x180 Bildpunkte, nutzen, obwohl eine viel bessere Darstellung möglich wäre. Das hat aber meistens mit der Datentransferrate des CD-ROM-Laufwerks zu tun. Kleine Rechnung: Ein Bild im VGA-Format besitzt 640x480 Bildpunkte. Wenn man dieses Bild nun mit 24 Bit Farbtiefe digitalisiert, ist man schon bei satten 921.600 Bytes. Jetzt muß man nur noch hochrechnen. Die PAL-Norm umfaßt 25 Bilder pro Sekunde; das macht also eine Datenmenge 23.040.000 Bytes pro Sekunde. Und das ohne Audiosignal!
Bis jetzt hört sich das noch gar nicht so schlimm an, zieht man jedoch in Betracht, daß selbst modernste CD-ROM-Laufwerke nicht viel mehr als 350 KB/s übertragen können, kommt man leicht ins Schlucken. Man teilt also nun das Videobild auf ein Viertel, wodurch sich die Datenmenge auf 1.440.000 Bytes pro Sekunde verringert. Eine sehr gute Festplatte wird damit spielend fertig - aber kein CD-ROM-Laufwerk. Durch diverse Hilfsprogramme und Utilities wird nun die Bildwiederholrate auf 15 Bilder pro Sekunde gesenkt und die Farbpalette optimiert. Resultat? Wir sind bei 288.000 Byte/s angelangt! Rechnet man nun noch ein wenig digitalisierte Sprachausgabe hinzu, ist man bei 300 KB/s, die von den meisten CD-ROM-Laufwerken mittlerweile gemeistert werden.

Das Paradebeispiel für ein durch und durch gelungenes CD-ROM-Spiel ist wohl immer noch Rebel Assault, das einsam an der Spitze der Verkaufscharts steht.



Interaction! Rebel Assault erfordert flinke Finger und schnelle Reaktionen!

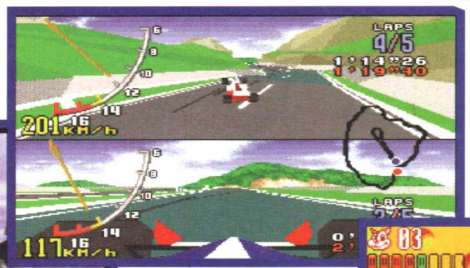
Fazit

Nach eingehender Beleuchtung aller Vor- und Nachteile interaktiver Spielfilme kann man sagen, daß die nächsten Monate oder vielleicht sogar Jahre mehr Licht in das momentane Dunkel bringen werden. Daß die Zeiten vorbei sind, in denen man mit effektvollen, multimedialen Spektakeln noch die schnelle Mark machen kann, haben die meisten längst bemerkt. Bombastische Technikorgien sind ganz klar auf dem absteigenden Ast und handfeste Game-Engines wieder stark im Kommen. Das soll nun nicht bedeuten, daß der C64 bald wieder Einzug in die Haushalte halten wird, jedoch ist die CD-ROM-Technologie - zumindest im Sektor interaktiver Spielfilm - noch nicht so weit, wie viele schon vermutet hatten. Spiele wie Rebel Assault, Critical Path und Dracula Unleashed machen jedenfalls Lust auf mehr - und das wissen die Hersteller auch!

Vorschau

Die besten Computer- und Videospiele des Jahres 1994.

Rebel Assault/ PC CD-ROM



Virtua Racing/ Mega Drive

Mr. Nutz/Amiga

Aladdin/ SNES

Das Play Time Sonderheft 2/94 erscheint am 30.November im Zeitschriften-handel

Ultima VIII/ PC

Sonic 3/Mega Drive

Microcosm/ CD32

Die "Play Time Top Games"-Sonderserie hat inzwischen schon Tradition. Am 30. November erscheint das nächste Play Time-Sonderheft mit den besten hundert Spielen, die im Laufe dieses Jahres noch erscheinen werden. Wer sich ein wirklich vollständiges Nachschlagewerk aufbauen möchte, wird auch heuer nicht an den Top Games 1994 vorbeikommen. Neben der Vorstellung aller guten Spiele wird selbstverständlich auch diesmal wieder das zugehörige Know-how vermittelt. Bereits jetzt zeichnet sich ab, daß neue Medien, wie etwa PC CD-ROM, Amiga CD 32 und Sega Mega CD den Disketten- und Konsolen-Titeln einige Plätze auf den vordersten Rängen streitig machen werden. Toptitel wie Virtua Racing für das Mega Drive, Ultima VIII für den PC, Aladdin für das SNES und Mr. Nutz für den Amiga deuten schon jetzt an, daß dieses Sonderheft das interessanteste überhaupt wird.

INSERENTENVERZEICHNIS

Computec Verlag	2, 3, 9, 31, 53, 55, 61, 73, 77
Commodore	27, 35
Acclaim	83

SERVICEPLAN

Dein größter Wurf!

Das wohl echteste Basketballspiel aller Zeiten.

Ab März für Super Nintendo®, Game Gear™ und Mega Drive™, ab Mai auch für Game Boy™.
Aktuelle Acclaim-News jetzt auf SAT 1-Text, Seite 545.

NBA® Jam™ 1993. Licensed from Midway Manufactoring Company. © 1994. All rights reserved. The NBA and NBA Team trademarks used herein are the exclusive property of the NBA and its Member Teams and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of NBA Properties, Inc. NBA JAM SESSION is trademarked and owned by NBA Properties, Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM, ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

COMPUTEC
VERLAG